PC PLAYER

PC PLAYER

Begleitheft: BATTLE ISLE Der Andosia Konflikt

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent

9/2000 September

www.pcplayer.de

DM 9,90
S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,-
HFL 12,50 · LIT 14.000,- · bfr 240,-
DR 2.400,- · pta 1.100,-

GLAUBENSKRIEGER
PC vs. KONSOLE
Wem gehört die Spiele-Zukunft?

TERROR IM BATTLE.NET
DIABLO 2
AKT 2 BIS 4 GELÖST!

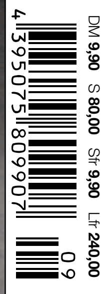
2 CDs
5 VOLLVERSIONEN
▪ HEXPLORE
▪ King's Quest 1 ▪ Terminal Velocity ▪ UFO Enemy Unknown ▪ Alone in the Dark 1

Demos
▪ ST Voyager: Elite Force ▪ Vampire: The Masquerade ▪ BANG! Gunship Elite ▪ Deus Ex

Videos
▪ KISS: Psycho Circus ▪ Arcanum ▪ Halo ▪ 3D Hunting Extreme ▪ Stupid Invaders



GRAND PRIX 3
Rückkehr der Rennspiel-Legende



B 90862 E



AIRBRUSH-PC ZU GEWINNEN WERT: 5000 DM

AKTUELLE PREVIEWS: C&C: Alarmstufe Rot 2 ▪ Desperados ▪ Pizza Connection 2 ▪ Monkey Island 4 ▪ Hidden & Dangerous 2 ▪ Halo ▪ No One Lives Forever ▪ Arcanum ▪ Die Sims: Das volle Leben ▪ Die Völker 2

SOMMERSPIELE

Tja, so kann´s gehen. In der letzten Ausgabe waren wir noch freudig überrascht, ob der unverhofft großen Anzahl testfähiger Spiele, die über uns hereinbrach. Nun aber schaut es so aus, als ob sich doch viele Hersteller ein kleines Sommerpäuschen gönnen wollen, denn allzu viele brandneue Spiele werden in den nächsten Wochen nicht um Ihre Gunst buhlen. Interessante Neuankömmlinge wie die endlich eingetroffene Raserei **Grand Prix 3**, der schrille Action-Shooter **Kiss: Psycho Circus** und der überraschend gute »Baldur´s Gate«-Ableger **Icewind Dale** sind da eher die Ausnahmen, welche die Regel von der allsommerlichen Durststrecke bestätigen. Aber die derzeitige Ruhe dürfte ohnehin von der Sorte sein, die oftmals vor dem Sturm auftritt, denn etliche, viel versprechende Spiele stehen bereits in den Startlöchern. Getreu der Devise »Vorfreude ist die schönste Freude« haben wir daher die Rubrik Previews in dieser Ausgabe kräftig aufgestockt.

»PC Player wieder mit Vollversion.«

Angesichts der kleinen Spiele-Flaute trifft es sich ja gut, dass wir mal wieder unsere Leserpost statistisch ausgewertet und dabei sowohl eine erfreuliche als auch eine erstaunliche Entdeckung gemacht haben: Prima, dass unser kleiner Layout-Feinschliff auf eine derart positive Resonanz gestoßen ist. Etwas überraschend dagegen war für uns der ausnehmend oft geäußerte Wunsch nach der Wiedereinführung einer Vollversion. Da wir nicht auf tauben Ohren sitzen, werden deshalb die Begleit-CDs der **PC Player wieder mit einer Spiele-Vollversion** ausgestattet. Und das bereits ab dieser Ausgabe. Den Anfang macht das feine Rollenspiel **Hexplore**. Ausnahmsweise haben wir noch ein paar echte Spiele-Klassiker mit hinzu gepackt. Und in der nächsten Ausgabe erwartet Sie übrigens der Fußballmanager **Bundesliga Manager 98 Gold**.

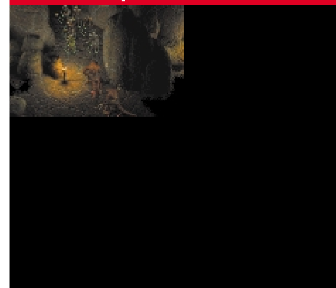
Nachzutragen bleibt zu guter Letzt noch eine personelle Angelegenheit in eigener Sache: Der ehemalige Power-Play-Redakteur **Luc Martin** (im Bild der dritte von links hinten) begeistert sich für 3D-Actionspiele, Rollenspiele und strategische Herausforderungen. Genau eine solche hat der 25-jährige Studiosus aus dem schweizerischen Basel angenommen, denn bereits seit der letzten Ausgabe verstärkt er die Redaktion. Parallel dazu bastelt er jetzt bereits am nächsten PC-Player-Sonderheft.

Willkommen im Club, meint dazu Ihr PC-Player-Team



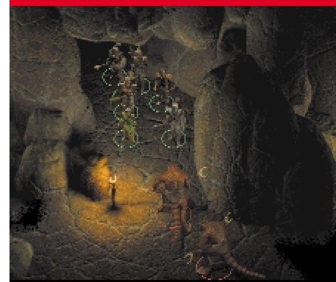
Vorn (v.l.n.r): Steffi Kußeler, Stefan Seidel, Udo Hoffmann,
Hinten (v.l.n.r.): Thomas Werner, Jochen Rist, Luc Martin, Joe Nettelbeck, Roland Austinat, Martin Schnelle, Manfred Duy, Damian Knaus.

RASANT, RASANT



Hätten Sie etwas anderes erwartet? Grand Prix 3 setzt sich mit Leichtigkeit an die Spitze der F1-Sims **Seite 118**

AUF DER ROLLE



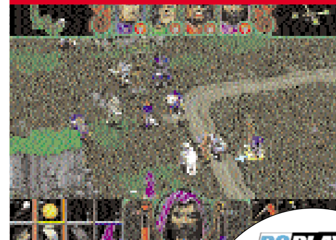
Icewind Dale setzt die Tradition der Interplay-Rollenspiele fort. Blättern Sie zu **Seite 130**

SCHLAGABTAUSCH



PC vs. Konsolen: Wer hat schönere Spiele, wer ist einfacher zu bedienen? **Seite 84**

5 VOLLVERSIONEN!





5 Vollversionen auf Begleit-CD B: Hexplore, Alone in the Dark, King's Quest 1, Terminal Velocity, UFO – Enemy Unknown **Seite 11**

INHALT









Titelstory

Grand Prix 3

118 Der Meister ist wieder da! Die neue Formel-Eins-Referenz kommt von Geoff Crammond und Microprose.

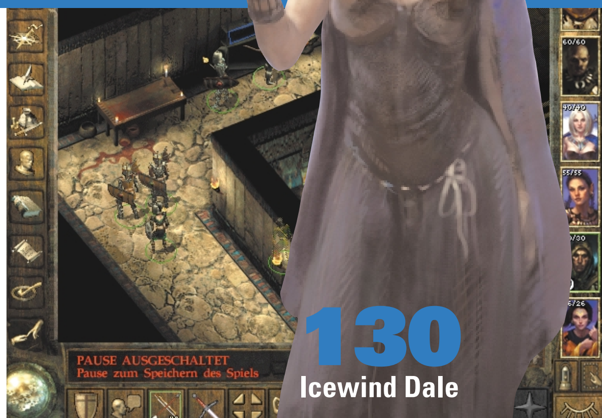
NEWS

PREVIEWS

SPECIALS



SPIELETESTS



130 Icewind Dale


126 KISS: Psycho Circus


139 Cleopatra: Queen of the Nile

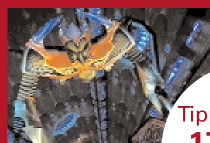
HARDWARE


192 Grafikkarten übertakten

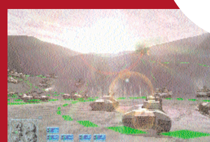
RUBRIKEN

PLAYER'S GUIDE


Vampire: The Masquerade Redemption 156


MDK 2 164


Soulbringer 172


Ground Control 176

Tipps & Tricks 178, 179
Fax-Polling 180


Titelstory
Diablo 2
150

CD INHALT

Nicht weniger als fünf Vollversionen tummeln sich auf der B-CD. Demos und einen Haufen Videos bekommen Sie diesmal auf der A-CD geliefert.

CD A



Demos: (befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
TOP DEMO: Star Trek Voyager: Elite Force

Bang! Gunship Elite
Deus Ex
Vampire: The Masquerade – Redemption

Videos
(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
Multimedia Lesebriefe
Outtakes der Leserbriefe

Test-Player: 3D Hunting Extreme
Test-Player: KISS: Psycho Circus

Preview-Player: Arcanum
Preview-Player: Halo
Preview-Player: Stupid Invaders

Patches
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
Diablo 2 V1.02
Deus Ex Direct3D Beta-Patch

PC Player Datenbank
(befindet sich im Verzeichnis \DATA\SERVICE\)

Service
(befindet sich im Verzeichnis \ELSA\)
ELSAnet-Dialer

CD B



VOLLVERSION
(befindet sich im Hauptverzeichnis)
Hexplore (Deutsche Version, Handbuch liegt als .pdf-Datei auf der CD)

VOLLVERSIONEN – KLASSIKER
(befinden sich im Verzeichnis \VOLL\)
Alone in the Dark
King's Quest 1
Terminal Velocity
UFO – Enemy Unknown

PC Player Digital
entfällt diesmal leider aus Platzgründen!

CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 9/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

DEMO DES MONATS — CD A

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



Wünschten Sie sich auch schon mal nichts sehnlicher, als in Star Trek die Rolle eines namenlosen Mitglieds der Bordcrew zu übernehmen, von dem man schon von Anfang an weiß, dass es den Schluss der Folge nicht erleben wird? In Ravens mit der Q3-Engine betriebenen Shooter dürfen Sie gegen Ihr Schicksal ankämpfen und versuchen, die Demo-Mission lebend abzuschließen. Vorsichtigen Gemütern steht noch ein Tutorial zur Verfügung, in welchem sie sich mit den Waffen der Föderation vertraut machen können.

Zudem haben sie die Möglichkeit, die Crew der Voyager endlich mal im Deathmatch so richtig in Grund und Boden zu phasern.

GENRE: 3D-Action **HERSTELLER:** Raven Software/Activision **ERFORDERT:** Pentium/233, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 117 MByte; auf CD-A

VOLLVERSION

CD B

HEXPLORE



Wenn Sie in den Kämpfen die Spielgeschwindigkeit herabschalten, verlieren Sie die Übersicht nicht so leicht.



Eine sinnvolle Zoomfunktion erleichtert die Orientierung in Hexplores bunter Fantasy-Welt gewaltig.

Wie machten das doch gleich die Kreuzritter, wenn sie gerade auf Pilgerfahrt von einer Horde Monster hinterrücks überfallen und misshandelt worden sind? Ach ja, genau: Sie schwörten bei allem, an was Sie glaubten, blutige Rache für die ihnen entstandene Ungerechtigkeit zu nehmen.

Genauso reagiert auch unser Held, der gute Mac Bride, nachdem seine Reise zu einem derart unsanften Ende gekommen ist. In seiner Person sind Sie als Spieler dem Gemetzel im Schutze der Dunkelheit entkommen und machen sich nun auf den Weg, den für diese und viele andere Untaten verantwortlichen Erzmagier Garkham ein für alle Mal zur Strecke zu bringen. Das kaum zwei Jahre alte Action-Rollenspiel »Hexplore« hat in der Zwischenzeit wenig von seinem Charme eingebüßt. Natürlich weist das Spielprinzip Parallelen zu Diablo auf, doch besitzt Hexplore genügend eigene Stärken, um Sie auch heute noch für mehr als ein Wochenende in seinen Bann ziehen zu können.

Voxel-Phantasien

Die isometrische Landschaft präsentiert sich in Voxel-3D, weshalb die Kamera frei drehbar ist und Ihnen erlaubt, so weit hinaus zu zoomen, dass sie Ihnen als Automap dient. Die Grafik ist süß und zweckgemäßig, wodurch sie etwas an Konsolen-Rollenspiele erinnert. Die Steuerung ist recht intuitiv ausgefallen und lässt Sie sofort loslegen. Das vollständige Handbuch finden Sie als .pdf-Datei im Ordner »Data«. Nachdem Sie sich zu Beginn allein bis zum nächsten rettenden Dorf durchschlagen müssen, treffen Sie dort auf einen ersten Mitstreiter, dem noch viele weitere folgen werden. Gleichzeitig wird Ihre Party aber nie mehr als vier Köpfe zählen, weshalb Sie sorgsam auswählen sollten. Zur Verfügung stehen grundsätzlich vier verschiedene Grundtypen: Bullige, aber langsame Nahkampfexperten, flinke, aber empfindliche Abenteurer, treffsichere Bogenschützen und mächtige Magier. Von jeder Sorte gibt es mehrere Varianten mit individuellen Stärken und Schwächen. Da unterschiedliche Aufgaben verschiedene Fähigkeiten Ihrer Helden erfordern, sollten Sie eine ausgewogene Mischung anstreben.

Vier-Mann-Armee

Während die einzelnen Partymitglieder auch einzeln losziehen können, was manchmal sehr empfehlenswert ist, steuern Sie die ganze Truppe, indem Sie sie wie bei einem Echtzeit-Strategie-Titel markieren. Machen Sie in schwierigen Kämpfen von der Funktion Gebrauch, die Spielgeschwindigkeit zu verlangsamen. So können Sie besser taktische Entscheidungen treffen, welche in einer Schlacht eine entscheidende Rolle spielen können.

Hexplore sollte Ihnen weder bei der Installation noch beim Start Schwierigkeiten bereiten. Das Spiel benötigt keinerlei 3D-Grafikkarten, läuft aber schon auf einem kleinen Pentium makellos. **(Luc Martin/mash)**



Gespräche mit Dorfbewohnern können unerwartet Hilfe bringen und führen die Geschichte weiter.



En garde, Schurke!

DIE WICHTIGSTEN TASTATURBEFEHLE

F2	Spiel speichern
F3	Spiel laden
CTRL	Angriff aus dem Stand
⇆	Zoomstufe ändern
1 – 4	Mitstreiter auswählen
ESC	Hauptmenü
INS PG UP	Karte drehen
→ ↓ ↑ ←	Karte scrollen

GENRE: Rollenspiel **HERSTELLER:** Infogrames, 1998 **ERFORDERT:** Pentium/90, 16 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 36 MByte



Was heute grafisch mehr als bescheiden anmutet, war 1984 das Feinste vom Feinen.

CD B

KING'S QUEST 1

Vor 16 Jahren revolutionierte Roberta Williams das Adventure-Genre. Nachdem öde Textwüsten wie Zork (siehe letzte Ausgabe) schon ab und zu mit illustrierenden Bildern aufgepeppt worden waren, wurde die Optik in »King's Quest 1« erstmals zur Hauptsache – das Grafik-Adventure war geboren.

Per Cursortasten bewegte man seine Spielfigur, den edlen Ritter Graham, durch die Spielwelt, während man komplexere Aktionen (»open door«, »take sword« und so weiter) nach wie vor eintippen musste.

Das Märchen-Szenario um das betrogene Königreich war zwar nicht gerade originell, dafür aber für damalige Verhältnisse einzigartig schön illustriert und dementsprechend erfolgreich. Das gleiche Rezept liegt übrigens auch den anderen sieben Teilen der Serie zu Grunde, die Sierra bislang veröffentlicht hat. Ein neunter Teil ist derzeit hinsichtlich des darbenden Genres mehr als fraglich.

Das Spiel läuft im DOS-Fenster von Windows heute noch problemlos. Falls Ihr Computer allerdings merkwürdiges Gepiepse von sich gibt, droht Ihnen kein Systemabsturz, sondern King's Quest demonstriert Ihnen die beeindruckenden Fähigkeiten Ihres PC-internen Lautsprechers. Im Spiel rufen Sie per Esc-Taste ein Menü auf, in dem Sie unter anderem den nervigen Sound ausschalten können.

Auffällige Objekte wie dieser Baum mit Astloch verbergen in King's Quest meist ein Geheimnis.

GENRE: Adventure **HERSTELLER:** Sierra, 1984 **ERFORDERT:** DOS, Windows 9x DOS-Box
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 0,6 MByte, auf CD B

CD B

TERMINAL VELOCITY



Apogees Antwort auf das erfolgreiche »Descent« hieß »Terminal Velocity« und erweiterte dessen Spielprinzip um einige interessante Feinheiten. Zudem beeindruckte die rasante 3D-Hatz in Raumschiffen durch Tunnels und über Planetenoberflächen mit spektakulären Grafiken, denn bis dato waren SVGA und hochauflösende Texturen im 3D-Action-Bereich Fremdworte.

Sollte das DOS-Spiel Terminal Velocity auf Ihrem Windows-Rechner nicht auf Anhieb laufen, so empfehlen wir Ihnen folgende Vorgehensweise: Rufen Sie per Rechtsklick die Eigenschaften von SETUP.EXE auf und wählen Sie unter »Programm« die Schaltfläche »Erweitert« an. Aktivieren Sie nun den DOS-Modus und geben Sie eine neue Konfiguration an. Fügen Sie – sofern vorhanden – die DOS-Treiber Ihrer Soundkarte (Installationsanleitung konsultieren) ein und stellen Sie sicher, dass unter »Konfiguration« EMS aktiviert ist. Schließen Sie alle Fenster per »OK«, und starten Sie die Datei. Falls Ihre Soundkarte die Zusammenarbeit mit Terminal Velocity partout verweigert, sollten Sie im Setup »no sound« auswählen.

Genaue Angaben zur Steuerung von Terminal Velocity erfahren Sie im Spiel selbst unter dem Menüpunkt »Instructions«.



Spätere Episoden spielen auf den dicht besiedelten Stadtplaneten der Außerirdischen.



Fast alle Gebäude in Terminal Velocity lassen sich pulverisieren, wofür Sie manchmal mit praktischen Power-ups belohnt werden.

GENRE: Action **HERSTELLER:** Apogee, 1995
ERFORDERT: DOS, Windows 9x DOS-Box
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 21 MByte, auf CD B

VOLLVERSION KLASSIKER

CD B

UFO – ENEMY UNKNOWN

Auf globaler Ebene verwalten Sie Stützpunkte in aller Welt, von denen aus Sie gezielte Einsätze gegen die Außerirdischen dirigieren.

Microprose präsentierte uns 1994 mit »UFO – Enemy Unknown« einen echten Klassiker des Strategie-Genres. Darin wurde der Kampf gegen eine Alien-Invasion auf zwei Ebenen geführt: Auf globaler Ebene bereiteten Sie in Echtzeit eine UFO-Verteidigung vor, erforschten neue Technologien, bauten Basen, rüsteten Einsatzkommandos aus und setzten diese an den Krisenherden ein.

Die tatsächlichen Kämpfe waren dann hervorragend realisierte, rundenbasierte Taktikgefechte im Stile von »Jagged Alliance«. Makaber: Nach jedem Sieg über eine neue Alien-Gattung konnten Sie diese sezieren und ihre Technologie untersuchen, um Ihr eigenes Arsenal zu verbessern.

Diese Version von UFO ist speziell für Windows 9x umgeschrieben worden und sollte Ihnen keine Probleme bereiten. Falls doch, sollten Sie versuchen, die 3D-Beschleunigung Ihrer Grafikkarte auszuschalten. Dazu zeigen Sie per Rechtsklick die Eigenschaften Ihres Desktops an, wählen unter »Einstellungen« »Weitere Optionen« und ziehen unter »Leistungsmerkmale« den Schieber nach rechts (für andere Spiele später zurücksetzen!). Nach einem Neustart fliegt das UFO endlich.

Das Handbuch finden Sie als PDF-Datei im Ordner »Manual« des Installationsverzeichnisses. Damit sich das Spiel auch auf schnellen Maschinen spielen lässt, sollten Sie den PC mit dem Hilfsprogramm »Turbo« (auf CD-B) etwas bremsen.



Um an die Alien-Technologie dieses abgestürzten UFOs heranzukommen, müssen Sie es erst mal von einigen Überlebenden säubern.

GENRE: Strategie **HERSTELLER:** Microprose, 1994 **ERFORDERT:** Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 15 MByte, auf CD B

CD B

VOLLVERSION KLASSIKER

ALONE IN THE DARK

Ein häufig genannter Grund für das drohende Aussterben der Adventures ist deren angebliche Unverträglichkeit mit moderner 3D-Grafik. Tatsächlich ist diese schwierige Mischung bislang nur selten gelungen. Der erste geglückte Versuch entstand schon 1992, als sich das Genre allergrößter Beliebtheit erfreute und Polygone noch ins Reich der Flugsimulationen gehörten.

Das Resultat, »Alone in the Dark«, verknüpfte gezeichnete Hintergründe mit Polygonmodellen aller Charaktere und Monster. Mit dieser Kombination gelang es Infogrames, dem Adventure in einem verwunschenen Anwesen eine beeindruckende Gänsehaut-Atmosphäre zu verleihen.

Mit etwas Glück läuft Alone in the Dark nach dem Entpacken auf Anhieb. Sollte es Probleme geben, liegen die an Ihrer Soundkarte. Starten Sie in diesem Fall die Datei ALONE.COM und versuchen Sie zunächst, die Soundkarte automatisch erkennen zu lassen. Ansonsten wählen Sie »Adlib« und »Buzzer« aus.

Das Spiel steuert sich über die Cursor- (bewegen), Enter- (Aktion auswählen/Inventar) und Leertasten (Aktion ausführen).



Die engen Räume des viktorianischen Anwesens erzeugen eine wohlig beklemmende Grusel-Atmosphäre.



In diesem Zimmer beginnt der ganze Spuk. Vorsicht: wenn Sie dem Fenster zu nahe kommen, greift das erste Monster an.

GENRE: Adventure **HERSTELLER:** Infogrames, 1992 **ERFORDERT:** DOS, Windows 9x DOS-Box **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 6 MByte, auf CD B

TOP-DEMO

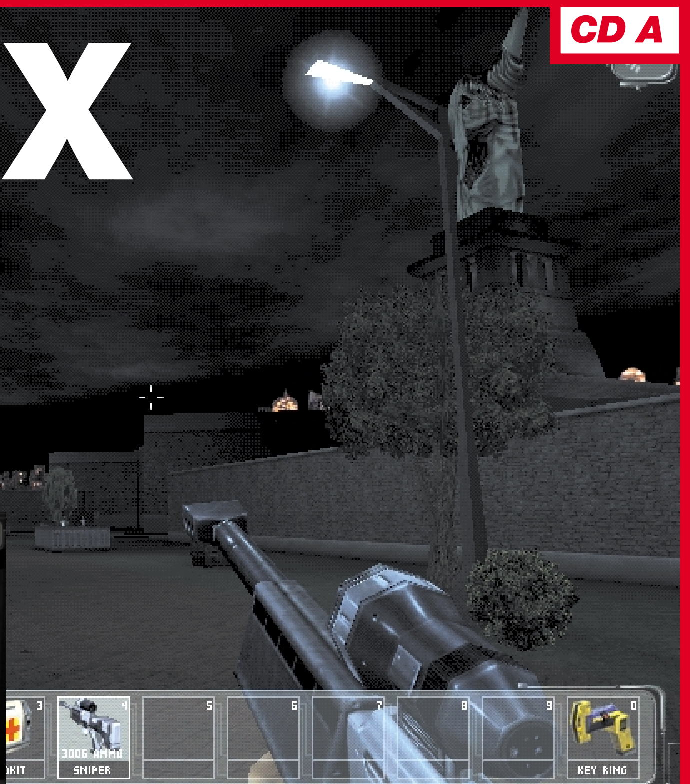
DEUS EX

CD A

Vielleicht optisch nicht ganz so ansprechend wie unsere Top-Demo des Monats, doch in Sachen Gameplay konnte uns »Deus Ex« beim Test in der letzten Ausgabe vollends begeistern.

In diesem Rollenspiel schlüpfen Sie in die Haut eines UN-Spezialagents, der nach und nach einer monströsen Verschwörung auf die Spur kommt. Die Demo umfasst die erste Mission rund um die Freiheitsstatue sowie das Tutorial, welches Sie in die komplexen Interaktionsmöglichkeiten mit Deus Ex' düsterer Zukunftswelt einführt. Um die Demo spielen zu können, müssen Sie (zusätzlich zum belegten Festplattenplatz) noch 250 MByte freien Speicherplatz auf Festplatte C: besitzen und die Ländereinstellungen auf US-amerikanisch umstellen.





GENRE: Rollenspiel **HERSTELLER:** Ion Storm/Eidos Interactive **ERFORDERT:** Pentium/200, 64 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 225 MByte; auf CD-B

CD A



VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Holzpflöcke, spitze Zähne, blasse Haut, düsteres Ambiente und jede Menge Monster. All das und noch viel mehr erwartet Sie in der spielbaren Demoversion von »Vampire: The Masquerade Redemption«. Eine Rollenspiel-Anleitung, die Ihnen die wichtigsten Kommandos erklärt, taucht kurz nach der Installation automatisch auf.

GENRE: Rollenspiel **HERSTELLER:** Activision **ERFORDERT:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 45 MByte; auf CD-A

CD A



BANG! GUNSHIP ELITE

Ob hinter dem Namen »BANG!« wirklich ein Knaller steckt oder nur Schall und Rauch, können Sie mit unserer Demo zu Red Storm Entertainments bald erscheinender Weltraumoper für sich selbst entscheiden. Zumindest grafisch kann BANG! locker mit der Genre-Konkurrenz mithalten.

GENRE: Weltraum-Action **HERSTELLER:** Red Storm Entertainment **ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 32 MByte; auf CD-A

C E LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...



PC PLAYER 8/2000
Heft-Highlights
Preview: Grand Prix 3
Preview: Z 2
Special: Online-Spiele
Special: Firmenhistorie 3DO
Nachspiel: Anstoss 3
Im Test: Deus Ex
Im Test: Diablo 2
Im Test: Ground Control
Im Test: Vampire: Die Maskerade – Redemption
Hardware: Die besten Lenkräder
Hardware: Grafikkarten im Vergleich
Player's Guide: Diablo 2
CD-Highlights
Special-Video: Baldur's Gate 2
Special-Video: Escape from Monkey Island
Special-Video: Star Wars EP1 – Obi Wan
Preview-Player: Icewind Dale
Preview-Player: Mech Commander 2



PC PLAYER 7/2000
Heft-Highlights
Special: Spiele-Messe: E3-Report
Special: Das ideale Spiel
Special: Fimenhistorie: Sierra
Nachspiel: Ultima 9 Ascension vs. Planescape: Torment
Im Test: MDK 2
Im Test: Starlancer
Hardware: GeForce 2 GTS vs. Voodoo 5-5500
Player's Guide: Messiah Lösung
CD-Highlights
E3-Messevideo
E3-Video: American McGee's Alice
Preview-Player: Baldur's Gate 2
Test-Player: Daikatana
Demo: Need for Speed: Porsche Unleashed
Demo: Ground Control
Patch: Q3 Arena V.1.17



PC PLAYER 6/2000
Heft-Highlights
Weltexklusives Preview: Ultima Online 2
Preview: Diablo 2
Preview: Black & White
Preview: Pool of Radiance 2
Grosses Rollenspiele-Special
Riesen-Poster: Die besten Spiele der Geschichte
Hardware: Erster Test der GeForce 2 GTS
Player's Guide: C&C 3: Feuersturm Lösung
CD-Highlights
Preview-Player: Diablo 2 battle.net
Test-Player: Need for Speed Porsche
Video: Alone in the Dark
Video: Simon 3D
Demo: Rally Masters
Demo: Star Wars: Force Commander
Patch: Unreal Tournament Bonus-Pack

ADRESSE
Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

Video-Clips

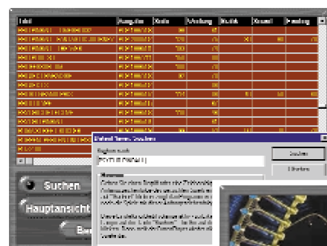
Sämtliche Videos auf der CD-A liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der A-CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert.



C E DATENBANK — CD A

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse: **cdrom@pcplayer.de.**





Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-ROM 8/2000, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München

VIDEO DES MONATS — CD A



HALO

Ein ganz neues, exklusives Video von Bungies Action-Kracher finden Sie auf der CD A. Über viereinhalb Minuten geben einen umfassenden Eindruck über das Spiel und die Fähigkeiten der Grafik-Engine. Das Video rufen Sie über die CD A im Menü »Video«.
Passend dazu finden Sie auf Seite 78 ein Preview mit frischen, aktuellen Bildern.



GENRE: Action **HERSTELLER:** Bungie Software/Microsoft **INTERNET:** www.bungie.com

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen: Sehen Sie, wie die Redaktion sich aus dem Gebäude aussperrt. Onkel Stefan hat eine interessante Begegnung mit roten Knöpfen, und Kuschelbärchen versucht in unserer Monthly-Soap »Mitten ins Megahertz« herauszufinden, welches Spiel das beste aller Zeiten ist. Und dazu haben wir uns mal wieder Gedanken darüber gemacht, welche guten Ideen Hollywood so entgehen.



LETZTE MELDUNGEN

HEUERN FÜR HEUER

Eine Mischung aus »Quake« und »Rainbow Six« verspricht New Generation Media für **Hired Team**. Deutlich actionlastiger als bei Red Storm kommandieren Sie vier Leute durch ein düsteres Zukunfts-Szenario im Jahre 2064. Zwar hat jeder spezielle Fähigkeiten, doch die Betonung soll mehr auf dem Action-Aspekt liegen. Eine Multiplayer-Variante ist zurzeit nicht geplant.



Eine ganz eigene 3D-Engine entwickelt New Generation Media für Hired Team.

ENERGIE!

Dominion Wars versetzt Sie in die Rolle des Kommandanten einer Streitmacht von bis zu sechs Schiffen. In 30 Missionen und drei Kampagnen übernehmen Sie die Seite der Förderation, der Cardassianer, der Klingonen oder der Jem'Hadar. Mitte Oktober finden Sie sich dann im Captain's Chair von über 20 verschiedenen Raumer wie der Galaxy- und der Defiant-Klasse.

Optisch erwarten Sie neben dem Wurmloch animierte Phaser-Ringe und detailliert ausgearbeitete Schiffe.



Cardassianer gegen Klingonen und Föderation. (Dominion Wars)

KURZ NOTIERT

- **Trevor Chan** arbeitet zurzeit an »Virtual U«, einer Universitäts-Simulation.
- **Infogrames** kauft Paradigm Entertainment.
- Die U-Boot-Simulation **Silent Hunter 2** lebt immer noch. Sie soll nun im 4. Quartal diesen Jahres erscheinen.
- Auf der Westwood-Homepage können Sie ein Add-on zu **Nox** herunterladen, das Netzwerkbegeisterten kooperatives Multiplayer-Spiel ermöglicht.
- **Monolith** bastelt an einem Nachfolger zu »Alien vs. Predator«.
- **Illusion Softworks** arbeitet angeblich an einem Actionspiel, das auf den »Rambo«-Filmen mit Sylvester Stallone basiert.
- Auch der Musiker **Clint Bajakian** und iMuse-Chefprogrammierer **Mike McMahon** verlassen LucasArts.
- **Resident Evil 3: Nemesis** wird nun für den PC umgesetzt.
- **Topware Interactive** bietet auf ihrer Firmenwebsite www.topware.de »Earth C« an, ein Tool für die Erstellung eigener Missionen und Kampagnen zu »Earth 2150«.
- Auf der **Neo-Homepage** www.neo.at können Sie den Source-Code von Der Clou! herunterladen.

AUTOKLAU AUS RUSSLAND

Eine Mischung aus »Driver« und einem Ego-Shooter wird **Project Overdrive**. Als mickriges Mitglied einer Gangster-Bande erfüllen Sie in einer fiktiven Großstadt Aufträge wie Autos stehlen, Leute umbringen und die Polizei ärgern. Sie vermehren dabei Ihr Vermögen, kaufen Wagen oder sogar Immobilien und steigen dadurch in der Hierarchie auf. Alle Gebäude lassen sich zu Fuß betreten, ansonsten fahren Sie mit Ihrem Gefährt durch die Gegend. Laut den Entwicklern verhalten sich Fahrzeuge und Umgebung physikalisch korrekt, ebenso deformieren sich Autos und Gebäude.



Na, du schönes Auto, so ganz allein hier?

Action unter Wasser

Criterion Studios arbeitet (seit Jahren) mit Hochdruck an **Deep Fighter**. Das Spiel lehnt sich sehr an den Vorgänger »Sub Culture« an, weswegen wir guter Dinge sind. Handlung und Briefings werden Ihnen nicht nur in der Spielgrafik, sondern auch als Video gezeigt – sehr schön! Es gibt also doch noch die schönen, guten, althergebrachten Zwischensequenzen ...



Briefings erklärt Ihnen Admiral Lynn.

ANFANG MIT DEM EPILOG

Trotz der geringen Akzeptanz des Genres durch die Käufer versucht sich das holländische Team Sigma mit **Epilogue** an einem 3D-Echtzeit-Strategiespiel. Als Ressourcen müssen Öl und Erze gesammelt werden, über die Story wollen die Niederländer indes noch nichts verraten. Aus den Bildern entnehmen wir jedoch, dass das technologische Niveau des Szenarios nicht so hoch sein wird. Hoffen wir mal, dass nicht alles am Ende zu spät sein wird ...



Wasserflugzeuge eignen sich sehr gut zur Aufklärung.

Neue Anno-Bilder

Zu Sunflowers' Aufbau-Strategiespiel **Anno 1503** gibt es ein paar neue Screenshots, aber leider noch keine weiteren Informationen zum Titel.



Neue Spielbilder aus Anno 1503. Mit der Lupenfunktion im oberen Bild können Sie sich ins Geschehen hereinzoomen.

SPLITTER DER ZUKUNFT



Städtekampf bei Shrapnel.

Zombie Software arbeitet gerade an **Shrapnel**, einem Taktik-3D-Shooter. Das vorher »M.O.U.T 2025« genannte Projekt basiert auf der LithTech-Engine von Monolith Software und versetzt Sie in die Rolle des Mitglieds einer Anti-Terroreinheit. Reale Örtlichkeiten werden Tag und Nacht von Ihnen und bösen Terroristen heimgesucht, acht verschiedene Mehrspieler-Modi sollen bis zu 32 Teilnehmer in heiße LAN- und Online-Schlachten locken. Wie schon bei »Spec-Ops 2« dürfen Sie zwischen der Ersten und der Dritten Person als Perspektive wählen.

FUSSBALL IST UNSER LEBEN

Natürlich gibt es auch in diesem Jahr ein Update zur »UEFA«-Serie. In **UEFA 2001** werden 146 Vereine und National-Mannschaften integriert sein, durch viele unterschiedliche Haar-, Haut und Kopfmodelle sollen die Original-Spieler besser dargestellt werden. Die können sich nun übrigens verletzen und halten sich verstauchte Knöchel oder andere Gliedmaßen. Viele Cut-Scenes, ein auf das Spiel reagierendes Publikum und mehr als 20 reale Stadien sowie natürlich die UEFA-Lizenz sorgen für die rechte Atmosphäre.



Das Runde muss doch in das Eckige: Das Bild stammt von der Dreamcast-Version von UEFA 2001.

KURZ NOTIERT

- Angeblich ist der kommende **Tomb-Raider**-Film nur der erste einer Trilogie. Ob Angelina Jolie auch in den beiden folgenden Streifen spielen wird, steht noch nicht fest.
- Ab sofort können Sie beim Internet-Versand Amazon auch Computerspiele bestellen (**www.amazon.de**).
- In Zusammenarbeit von Steve Jackson Games, Firaxis Games und Electronic Arts soll eine GURPS-Papier-Rollenspielversion von **Alpha Centauri** erscheinen. Bungies »Myth« ist schon als GURPS-Version erhältlich.
- Maddox' Flugsimulation **Il-2 Sturmovik** wird hier zu Lande von Blue Byte herausgebracht.
- CDV arbeitet an einem Adventure namens **Die Erben des Druiden**.

Lotsen der Lüfte

Kennen Sie noch »Kennedy Approach« von Microprose? Das war eine Fluglotsen-Simulation von Andy Hollis, und bis heute gibt es nichts vergleichbares am PC – wenn man mal vom mäßigen »Air Havoc Controller« absieht. PC Aviator, die sich auf Add-ons für den »Microsoft Flight Simulator« spezialisiert haben, bringt **ATC 2000** heraus, ein allein lauffähiges Programm, bei dem Sie in realen Umgebungen Fluglotse spielen dürfen. Mit einem Headset geben Sie Kommandos sogar per Spracheingabe. Aber Obacht: Der Titel ist nur für die Hardcore-Gemeinde gedacht.



Sieht kompliziert aus? Ist es auch!

Wo ist der Rettungshubschauber?

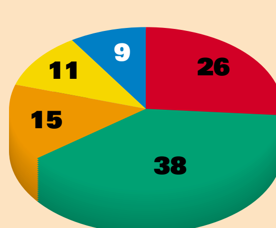
Interactive Visions Hubschrauber-Simulation **Search and Rescue 2** kommt in der nächsten Ausgabe zum Test. Die uns vorliegende Beta läuft schon sehr stabil; im Gegensatz zum Vorgänger fliegen Sie nur einen Helikoptertyp, müssen aber hauptsächlich Rettungseinsätze fliegen. Im realistischen Flug-Modus erwartet Sie ein kompliziertes Flugmodell, für Warmduscher gibt es auch einen Arcade-Modus. Im Vergleich zum Vorgänger sowie dessen Abart »Medicopter 117« hat sich die Grafik stark gebessert.



Was für ein schicker Helikopter!

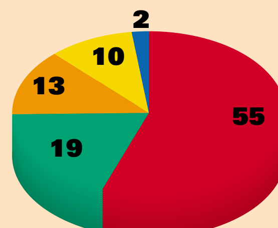
Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auf unserer Homepage www.pcplayer.de stellen wir ab sofort die Frage der Woche. Hier sehen Sie die Ergebnisse der letzten Wochen. Die lassen sich übrigens auch online direkt abfragen!



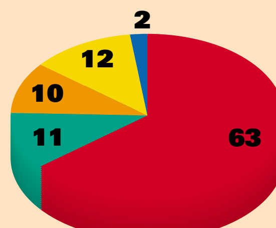
Spielen Sie auch online?

- Ja, fast nur noch
- Gelegentlich
- Kaum
- Nie
- Spiele nur auf LAN-Partys gegen andere



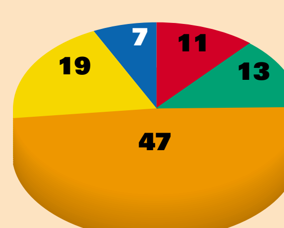
Welches Genre bevorzugen Sie bei Online-Spielen?

- 3D-Shooter
- Strategiespiele
- Diablo 2
- Reine Online-Spiele
- Klassische Spiele (Schach ...)



Werden Sie sich Diablo 2 kaufen?

- Welche Frage. Natürlich
- Nur eine Frage der Zeit
- Ich find' es ganz nett
- Mag das Spiel nicht
- Diablo 2? Was soll das sein?



Sind Ihnen Original Lizenzen wichtig?

- Kaufe keine Spiele ohne Lizenz
- Wichtiger Kaufgrund
- Nette Beigabe
- Mir egal
- Ich hasse Lizenz-Spiele.

SPIELENEWS

RENNSPIEL

ACTION-RALLYE, DIE ZWEITE

In diesem Herbst gehen Rallye-Fans mit **V-Rally 2 Expert Edition** auf große Tour. 16 offizielle Wagen der Saison 1999 starten hier, in einem Geheim-Modus erhalten Sie dann Zugang zu zehn weiteren Boliden aus der Rallye-Geschichte. Über 80 Strecken sorgen für Dauermotivation wie Abwechslung, und dazu soll es noch einen Editor für eigene Kurse geben.

Wie schon im Vorgänger setzen die Programmierer mehr auf Zugänglichkeit denn auf Realismus. Driften ist also eher eine optische Zugabe, denn eine wirkliche Herausforderung. Und zudem werden Sie gegen andere Fahrzeuge direkt antreten, anstelle nur gegen die Uhr zu fahren. Ob die Konvertierung diesmal besser gelingt als beim Vorgänger, bleibt abzuwarten.

Jedenfalls erscheint das Programm auch für die Konsolen Dreamcast, PlayStation und Nintendo 64. **(mash)**



Mit dem Peugeot 206 oder dem Ford Focus über Stock und Stein: V-Rally 2 Expert Edition.





Neben den normalen Renn-Modi gibt es alsBonus auch einen Wettbewerb für klassische Fahrzeuge. (V-Rally 2 Expert Edition)

V-Rally 2 Expert Edition – Fakten
Hersteller: Infogrames
Genre: Rennspiel
Termin: September 2000
Internet: www.infogrames.de

KURZ NOTIERT

- Für Anpfiff – RTL Fußballmanager konnten Giovanni Trapattoni und Hansi Müller gewonnen werden.
- Eidos und der Sender Sat 1 gehen eine Kooperation ein. Davon betroffen sind zunächst »Sydney 2000« und »Play the Games Vol. 3«.
- Der britische Entwickler Probe hat seine Pforten geschlossen.
- Für Motocross Madness 2 ist auf der Microsoft-Webseite ein Terrain-Editor zum Download verfügbar.

ACTIONSPIEL

KOLONIAL-KRIEGE

Nach einem umbarmherzigen Bürgerkrieg umspannt die Föderation der Galaxis viele Systeme. Eines Tages treffen Sie dann in **Echolon** auf die Velianer, vergessene Kolonisten, die über eine interessante und weit fortgeschrittene Alien-Technologie verfügen und üble Absichten haben. Was hilft's, springen Sie halt in eins der 14 planetarischen Fluggefährte und ballern, was das Zeug hält.

Das Zeug besteht aus 16 verschiedenen Waffensystemen, die Sie in kontinentgroßen Spielarealen ausprobieren dürfen. In letztenen sinden Sie 200 verschiedene Fahrzeuge und Gebäude für Abwechslung dürfte also gesorgt sein. In mehreren Kampagnen steigen Sie dann vom einfachen Leutnant bis hin zum Commander auf. Maximal 16 menschliche Piloten nehmen über ein LAN an Ihren Aktionen teil, wenigstens 233 MHz sollte Ihr Prozessor allerdings für ein derartiges Vorhaben dabei schon besitzen. **(mash)**



Die 14 Schiffe lassen sich mit 16 Sorten Waffen bestücken. (Echolon)



Gut, dass Sie so ein schönes Fluggerät haben! (Echolon)

Echolon – Fakten
Hersteller: Bethesda Softworks
Genre: Action
Termin: Oktober 2000
Internet: echolon.bethsoft.com

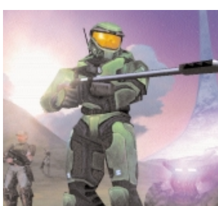
C&C: ALARMSTUFE ROT 2



■ Wie will Westwood seine angeschlagene C&C-Reihe wieder flott bekommen? Wir haben neue Bilder und Infos für Sie.

Seite 32

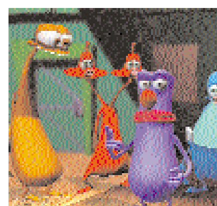
HALO



■ Kommt's nun noch für den PC oder doch erst für die X-Box? Neue Insider-Informationen lesen Sie ab

Seite 78

STUPID INVADERS



■ Wer sagt, Adventures seien tot? Exklusiv spielten wir die Beta des skurrilen Abenteuers, um Ihnen einen ersten Eindruck zu vermitteln.

Seite 44

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

AUS DER BALANCE GEBRACHT!



Wie im echten Leben müssen Sie in Balance alles in der Waagerechten halten.

Sie meinen es ist leicht, eine Waage in der **Balance** zu halten? Ist es auch, aber einige böse Mächte hindern Sie daran, indem sie sich und andere Dinge in die Waagschale werfen. So zum Beispiel der miese Joker und andere Figuren. Und auch die eigentlich freundlich oder neutral gesonnenen Charaktere machen Probleme, weil sie herumrennen und das Gleichgewicht ebenfalls stören. Wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe werden wir uns daran versuchen, den Balken der Waage nicht zu weit ausschlagen zu lassen. **(mash)**

Balance – Fakten
Hersteller: JoWood
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.jowood.com

ROLLENSPIEL

DRACHEN ALS KINDERMÄDCHEN

Dass Menschen von Wölfen aufgezogen wurden, kennt man ja – aber von Drachen? Genau das passiert in **Gorasul: Lost Souls**. In der Rolle von Roszonda stehen Sie der Bedrohung übler Dämonen gegenüber, die durch einen Dimensionsriss aus dem Chaos in die Spielewelt herüberwandern.

Na ja, eigentlich ist Roszonda schon tot, aber dank Wiedergeburt (also der Installationsroutine) erhält er eine zweite Chance. Die Hintergrundstory wird durch einen Roman erzählt, und unser Held klappert 40 Örtlichkeiten mit über 100 Unteraufgaben ab. 42 Zaubersprüche helfen dabei, mit den rund 60 verschiedenen Monstertypen und NPCs fertig zu werden. **(mash)**



Zaubersprüche werden von optischen Effekten begleitet. (Gorasul)

Gorasul: Lost Souls – Fakten
Hersteller: Silver Style Entertainment
Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.silverstyle.de

STRATEGIE

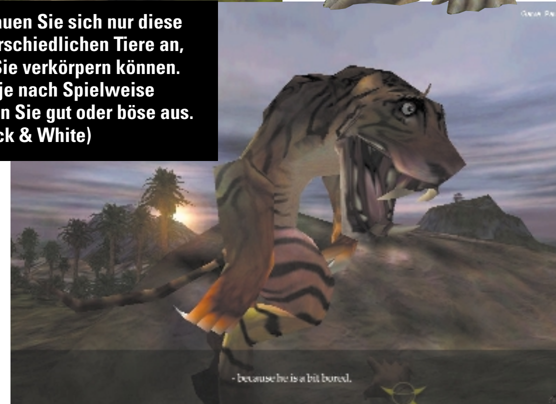
SCHWARZ AUF WEIß

In der Redaktion trudelten ein paar neue Screenshots zu **Black & White** ein, an denen Sie sich hier auch erfreuen können. **(mash)**

Black & White – Fakten
Hersteller: Lionhead/Electronic Arts
Genre: Strategie
Termin: 3.Quartal 2000
Internet: www.lionhead.co.uk







Schauen Sie sich nur diese unterschiedlichen Tiere an, die Sie verkörpern können. Und je nach Spielweise sehen Sie gut oder böse aus. (Black & White)

ACTIONSPIEL

MEHR MOORHÜHNER

Die Original Moorhuhn-Jagd ist jetzt von Ravensburger Interactive als Schachtelversion erhältlich. Neben dem bekannten Spiel (diesmal ohne Werbeträger) liegt der Verpackung noch ein Poster bei. Außerdem gibt es zwei Trainingslevel, die jedoch nur wenig Spaß machen. Dazu findet sich ein wenig ergiebiges »Making of« des Nachfolgers »Moorhuhn 2«. **(mash)**



Die Original Moorhuhn-Jagd – Fakten
Hersteller: Phenomedia AG/Ravensburger Interactive
Genre: Action
Preis: ca. 30 Mark
Internet: www.moorhuhn.de

KOMMENTAR



Roland Austinat

Langsam reicht's! Allein für diese Ausgabe habe ich mich mit drei (!) Star-Trek-Spielen beschäftigt – und keins davon durchgespielt. Mal im Ernst: Es gibt zwei Arten von Enterprise-Fans. Solche, die alles haben müssen, was mit ihrer Leidenschaft zusammenhängt, und solche, die nur das kaufen, was sie interessiert. Erstere brauchen bei Star-Trek-Spielen ein dickes Portmonee. Und viel, viel Zeit. Atmen Sie tief durch, dann sprechen Sie mir nach: »Star Trek Voyager: Elite Force«, »Star Trek DS9: The Fallen«, »Star Trek: New Worlds«, »Star Trek DS9: Dominion Wars«, »Starfleet Command 2«, »Star Trek: Bridge Commander«, »Star Trek: Away Team«. Sicher sind darunter einige po-

»Star Trek, Star Trek über alles?«

tenzielle Hits, will ich gar nicht abstreiten. Doch eine Umfrage auf unserer Homepage ergab, dass nur 24 Prozent der rund 750 Befragten Wert auf eine Lizenz legen. 66 Prozent freuen sich lieber über ein gutes Spiel, 7 Prozent hassen sogar jeden Lizenz-Titel ausdrücklich. Wann sagt also mal jemand den Herstellern, dass sie ihre Auswurf-Quote zugunsten höherer Qualität und Massenkompatibilität drosseln sollten? Vielleicht hilft ja eine Verknappung weiter: Aus gutem Grund erscheint ja auch nur alle zwei, drei Jahre ein neuer Star-Trek-Kinofilm. Liebe Designer, hier noch ein kostenloser Vorschlag: Wie wäre ein fesches Enterprise-Rollenspiel? Aber verschont uns in Zukunft mit so genialen Einfällen wie »Star Trek: Neelix' Suppenküche«!

EINMAL CAPTAIN PICARD SEIN ...

SF-SIMULATION



Von hier aus sehen wir die Brücke der Enterprise gern. (Star Trek: Bridge Commander)



Raumschlachten mit fetten Großkampfschiffen gehören zur Tagesordnung. (ST: Bridge Commander)

... dürfen Sie in **Star Trek: Bridge Commander**. Sie nehmen Platz auf der Mitte der Brücke und geben von dort aus Befehle an die einzelnen Stationen. Auf Wunsch kümmern Sie sich auch selbst um die einzelnen Fachgebiete und übernehmen die Navigation, die Waffenkontrolle, setzen als erster Offizier die Alarmstufen oder stellen sich sogar vor das Pult des Wissenschaftsoffiziers.

Schicke Effekte sorgen für passende visuelle Darstellung der Raumgefechte; lassen die Schutzschirme nach, schlagen Funken aus den Konsolen und fliegen Besatzungsmitglieder durch die Gegend. Wenn dann noch die strukturelle Integrität bei zehn Prozent angelangt ist ...

Das erste Werk von Totally Games für den neuen Brötchengeber Activision kommt voraussichtlich im Frühling des nächsten Jahres in die Geschäfte. **(mash)**

Star Trek: Bridge Commander – Fakten
Hersteller: Totally Games/Activision
Genre: SF-Simulation
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.bridgecommander.com

ACTION-ROLLENSPIEL

DIABLO LIGHT



Über 500 Örtlichkeiten gilt es zu besichtigen. (Dragonfire)

Der üble Zauberer Vicotnik, der wiederum von einer noch viel übleren Prinzessin kontrolliert wird, bedroht das Land Erebos. In **Dragonfire** schlüpfen Sie in die Gestalt von einem der vier verschiedenen Heldentypen und kämpfen sich durch sieben Level, um dem finsteren Treiben ein Ende zu setzen. Die Sammler unter Ihnen freuen sich dabei über die vielen Gegenstände und Waffen, die Sie finden können, die Jäger mögen wohl die Kämpfe gegen alles mögliche Viehzeug, bis Sie dann in der roten Zitadelle, Ihrem Ziel, angelangt sind.

Vorher lösen die mutigen Recken in » Diablo«- ähnlicher Manier aber rund 100 Rätsel. Die 16-Bit-Grafik soll dabei von dynamischen Lichteffekten verziert werden. **(mash)**

Dragonfire – Fakten
Hersteller: Blackstar Interactive
Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.black-star.de

WETTBEWERBSAUFLÖSUNG

GEWONNEN MIT SCHAFEN

Endlich, endlich können wir unseren **Sheep-Wettbewerb** aus der Ausgabe 10/99 auflösen. Leider hat sich die Auflösung zusammen mit dem Spiel etwas verzögert, doch hier folgen nun die Gewinner:

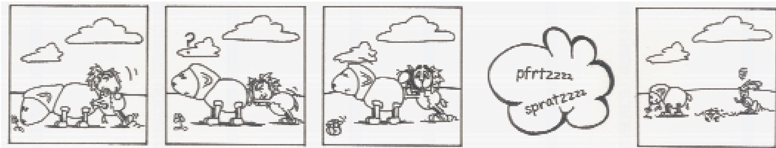
1. Platz:	Jan Christian aus Krumstedt
2. Platz:	Gesine Todt aus Berlin
3. Platz:	Fabian König aus Rheinzabern

Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch!

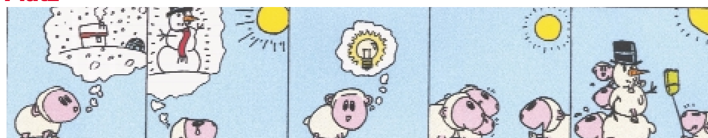
1. Platz



2. Platz

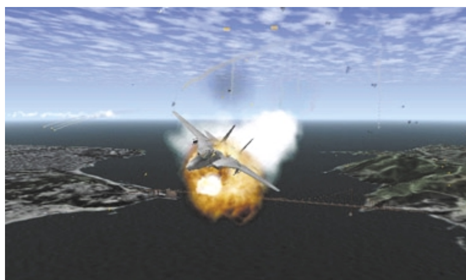


3. Platz



ÜBER DEN STRASSEN VON SAN FRANCISCO

FLUGSIMULATION


Einer der Schauplätze wird San Francisco sein. (Jetfighter 4: Fortress America)

Nach dem eher mäßigen »Jetfighter: Fullburn« will Entwickler Mission Studios es noch einmal wissen. In **Jetfighter 4: Fortress America** steuern Sie wie im dritten Teil die F-14, die F/A-18 und den Stealth Fighter F-22. Das Terrain soll aber vier Mal detaillierter als beim zahlenmäßigen Vorgänger sein. Wir hoffen, dass die Programmierer endlich gelernt haben, ein echtes Windows-Spiel abzuliefern – anders als bei Fullburn, das im Fenster-Modus lief.

50 000 Quadratmeilen Fläche rund (oder eckig) um San Francisco sollen im Spiel stecken, das Sie in 30 Missionen abfliegen. Wie die anderen Titel der Reihe steht Spielspaß vor dem Aspekt der Simulation, in einem Netzwerk nehmen bis zu 16 PC-Piloten an den Gefechten teil. Als Voraussetzung sollte Ihr heimischer PC-Flieger aber zumindest einen 333-MHz-Prozessor unter der Haube haben. **(mash)**

Jetfighter 4: Fortress America – Fakten
Hersteller: Mission Studios
Genre: Flugsimulation
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.missionstudios.com


Wie schön doch eine F-14 Tomcat explodieren kann! (Jetfighter 4: Fortress America)

RENNSPIEL

RENNHÜHNER

Suchen Sie sich bei **SuperChix '76** eine von acht jungen Damen aus, steigen Sie in eins der vier verschiedenen Autos und fahren über genauso viele Kurse. Im Rallye-Modus erfahren Sie sich weitere Strecken, bei »Cop Chase« müssen Sie den staatlichen Tempoli-mit-Wächtern entkommen. Das alles spielt sich in den 70ern ab, entsprechend gekleidet kommen die Protagonistinnen daher, und die Fahrzeuge sind waschechte Muscle-Cars. Zwar sieht die Grafik nicht gerade revolutionär aus, aber mit dem passenden Einsatz der Handbremse brechen Sie dafür kontrolliert aus der Bahn. Und zumindest haben die Programmierer volumetrische Nebel- und Partikeleffekte eingebaut. **(mash)**



Mit Muscle-Cars und der passenden weiblichen Begleitung über vier Kurse: SuperChix '76.

SuperChix '76 – Fakten
Hersteller: Fiendish Games
Genre: Rennspiel
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.fiendishgames.com

PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER Fabian Döhla, Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch, Ralph Karels, Thomas Köglmayr (CD/Golden Master), Luc Martin, Samira Nasah (Art Design), Matthew Pierce (PC Gamer),Jim Preston (PC Gamer), Thomas Rosato, Dirk Sauer, Manfred Schmidt (Textchef), Stefan Wischner

CHEFIN VOM DIENST Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ Stefanie Kußeler

ART DESIGN Alexandra Bauer

TITEL Artwork: Microprose/Hasbro Interactive
Gestaltung: Alexandra Bauer

FOTOGRAFIE Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG Stefan Moosleitner

ANSCHRIFT DES VERLAGS Future Verlag GmbH, Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de

PUBLISHER Suzanne Counsell

ANZEIGENVERKAUF Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkaufsleitung: Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -410
Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106

ANZEIGEN-DISPOSITION Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48

PRODUKTIONSLEITUNG Brigitte Feigel

DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG Werner Hirschberger

VERTRIEB MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh

Umschlag
gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player

SO ERREICHEN SIE UNS

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 109,20/ Euro 55,83
Studenten: 12 Ausgaben DM 93,60/ Euro 47,86
Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 135,20/ Euro 69,13
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: ÖS 936,00
Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: sfr 109,20; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 28 30, Telefax (041) 917 28 85
E-Mial: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.



Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.
Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.
Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

ACTIONSPIEL

D-DAY

Manchmal kommen Sie wieder: In **Beachhead 2000** sitzen Sie am Strand, aber Sie feiern dort nicht etwa ein schönes Grillfest. Oder eigentlich doch, denn über die Sanddünen hetzen Soldaten, Landungsboote, Panzer und Flugzeuge, während in sicherer Entfernung Schlachtschiffe und Flugzeugträger herumkreuzen. In Ihrem Bunker verteidigen Sie sich gegen diese Übermacht mit Ihrem Zwillingsgeschütz, dem nie die Munition ausgeht. Später kommen noch andere Waffen hinzu. Das Ganze schreit natürlich nach Force-Feedback-Effekten, grafisch wird Ihnen allerdings nicht so arg viel geboten:


Sie kämpfen gegen Cobra-Hubschrauber, F-4-Jagdbomber und B-52. (Beachhead 2000)

Anti-Aliasing scheint den Grafikern ein Fremdwort zu sein, dafür basieren alle Gegner auf Fotografien. Zumindest sollen aber Partikeleffekte für spritzendes Wasser und Dreck bei Granateinschlägen sorgen. **(mash)**

Beachhead 2000 – Fakten
Hersteller: Digital Fusion
Genre: Actionspiel
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.digitalfusion.com


Wehren Sie die Truppen der bösen Übelwichte ab! (Beachhead 2000)

FLUGSIMULATION

RITTER DER LÜFTE

Trotz des Titels **Jagdverband 44** werden Sie bei dieser Flugsimulation den gesamten Zweiten Weltkrieg nachspielen können – von der Luftschlacht um England bis hin zur Bombardierung Dresdens und den letzten Zuckungen der Luftwaffe im letzten Kriegsjahr 1945. Sie steigen sowohl für die Deutschen wie die Alliierten ins Cockpit von insgesamt 17 verschiedenen Fliegern, darunter die Bf-109, die P-47 Thunderbolt oder die Me-163, den ersten Raketenjäger. Es soll sogar historische Videos geben, außerdem verfügt das Programm über einen Missions-Editor, so dass Sie auch nach Durchfliegen der Kampagne noch Gründe zum Weiterspielen haben. **(mash)**


Große Bomberverbände müssen aufgehalten werden – oder beschützt, je nachdem. (Jagdverband 44)

Jagdverband 44 – Fakten
Hersteller: Blackstar Interactive
Genre: Flugsimulation
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.jag44.de

DOOM-DEUTSCHLAND



Die Bilder stammen von der niederländischen Version. (Deutschland-Shooter)

In Holland schon unter dem Namen »Amsterdoom« erhältlich, kommt im Herbst auch bei uns der **Deutschland-Shooter** (Arbeitstitel) in die Geschäfte. Grafisch eher mittelprächtig jagen Sie Außerirdische durch reale Umgebungen – wie bei Davilex üblich. So rennen Sie waffenbewehrt durch den Kölner Dom oder den Berliner Reichstag. Natürlich steht auch die Hamburger Reeperbahn auf dem Programm, auf der Sie sich nicht ablenken lassen sollten. Den Frankfurter Flughafen haben die Aliens ebenfalls besetzt, wobei wir uns fragen, ob die dortigen Irrgärten samt der ständigen Verspätungen den Invasoren nicht auch ohne Ihre Hilfe den Garaus machen würden. In München steht dann das Hofbräuhaus als Kulisse zur Verfügung, für dessen Authentizitätsgrad in der Redaktion mehrere Experten zur Verfügung stehen. Das alles soll völlig unbrutal ablaufen, da kein Blut, sondern grüner »Neutralisationsschleim« spritzt. **(mash)**

Deutschland-Shooter – Fakten
Hersteller: Davilex
Genre: 3D-Action
Termin: Oktober 2000
Internet: www.davilex.de



Die Außerirdischen machen noch nicht mal vor Gemälden halt. (Deutschland-Shooter)

FEUERSTURM GEWINNER

Auch der Wettbewerb zu Perry Rhodan Firestorm aus der Ausgabe 6/2000 ist aufgelöst. Jeweils drei Starterpacks des Trading-Cards-Spiel haben gewonnen:

Reinhold Gruen, Esselbach
Heino Hegemann, NL-Grubbenvorst

Den Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch von der Redaktion!

RÄTSELN UND

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (Pentium III, 600 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17”-Monitor, ASUS V6800 Pro 64 GeForce 256 DDR), 20 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 115 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!.

Formel-1: Großer Preis von Europa
Charakterwert in Deus Ex
Fußballmanager (... Trainer)
Geländeform in Ground Control
... Data, Hersteller von Hanse 1480
Diablo 2: Paladin-Attacke (Heiliger ...)
16-Bit-Konsole
Multiplayer-Liga (Abk.)
Bildpunkt
islam. Befehlshaber
5
.. Fandango
Waffe der Amazonen (Siedler)
1
Formel-1-Strecke in den USA
Guardian Force (Final Fantasy 8)
File
3D-Schnittstelle
StarCraft-Einheit
Land des Zusatzlevels von Indy 5
10
Messiah-Entwickler
Grafikkarten-Hersteller
6
Kfz.-Kennzeichen f. Ingolstadt
Schauplatz in Dragonflight
U9: nach dem 8. Öffnen i. Kühlschrank
PCI-Bus-Vorgänger
sicherer Ort in Diablo
amtierender Formel-1-Weltmeister
Pentium-Hersteller
3
Black & White-Kreatur
7
Geschöpf des Nekromanten in Diablo 2
Flugzeugwerft (Metal Fatigue)
8
Adobe-Illustrator-Format
Schauplatz vom Großen Beben 2
verdient an jeder Audio-CD-R
Chipbeinchen
Waldmond (Force Comman.)
12
Diablo-Zauberspruch
Sportspiel von Silicon Dreams (1. Wort)
Wohnort v. Cristophes Liebe (Vampire)
Black & White-Kreatur
Kfz.-Kennzeichen f. Neunkirchen
digitaler Frauenheld
feindliche Einwohner in Force Comman.
Held von Star Trek: ConQuest Online
Adventure von Silly-Wood (Inspektor ...)
übernommener Grafikkarten-Hersteller
Biowares neue Grafik-Engine (MDK 2)
11
Teil eines Computerchips
Wiggles-Entwickler (... .ost)
4
3D-Actionspiel von 3DO
Himmelsrichtung
Held der AoE-2-Missions-CD (... Cid)
Mitglied d. Bitmap Brothers (Vorname)
franz. Artikel
Computer-Party
HTML übergeordnete Sprache
Programmierer-Scherz
2
Schönheit von Monkey Island
9
Speedy Eggberts Äußeres
Data Beckers Boxsimulation
neuer Lemming
Zusatz für Ego-Shooter-Charaktere

1. Preis: ein Hand-designter Spiele-PC im Air-Brush-Look

2.-11. Preis: Je ein Spiel »Grand Prix 3«

Lösungswort:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Einsendeschluß ist der 1.9.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firmen Alternate und Activision.

Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 8/2000.

Motocross Madness-Wettbewerb	E	T	... Fighter (LucasArts)	S	Spiel von Chris Taylor (Dungeon ...)	R	Arbeitsspeicher	D	Speichermedium der Playstation 2	Hauptfigur v. Half-Life: Opposing Force	S	T	Einheit in Alarmstufe Rot 2 (...-Trooper)	Nachfolger v. Apache Longbow	H	Kfz.-Kennzeichen f. Neubrandenburg	Rettungszauber in Everquest
russ. Entwickler von Iron Strategy	N	I	K	I	T	A	Draculas Erzfeind	V	A	N	H	E	L	S	I	N	G
K	D	E	Messiah-Rebell	E	Musikdateiformat	M	I	D	I	Taste	E	S	C	... Live 2000 / Grafikkarten-Herst.	N	B	A
Linux-Oberfläche	U	Grafikstandard (320*200, 4 Farben)	C	G	A					U	P	L	O	A	D	Autor des Dracula-Romanes	T
T	R	U	H	E	in Alarmstufe Rot 2 erstmals bewaffnet					Datei senden / 3D-Chip (Power...)	A	A	Unterwasser-Strategiespiel (2. Wort)	T	Zeichen f. Beryllium	B	E
neues Lager f. Gegenstände in Diablo 2	O	Final-Fantasy-8-Held	O	Erfinder von Larry (Vorname)	E					V	R	Q3A-Abschnitt (max. 4 Level)	T	I	E	R	Schauplatz in Force Commander
für DOS-Sound nötige Einstellung	Strategiespiel von SSI (... General)	S	T	A	R					digitaler Videoausgang	D	V	I	nicht fern	N	A	H
I	R	Q	Abk. für natürlicher Logarithmus	L	N					normte u.a. Firewire	Namenszusatz der GeForce 2	G	T	S	Online-Anbieter	M	O
B	L	U	T	NOD-Gebäude (C&C)	T	cheatsicherer Diablo-2-Charakter	R	Computerspiel mit Pamela Anderson	V	I	P	Stormbringer-Held (Vorname)	A	starker Zweig	A	S	T
Draculas Lieblingsspeise	imperiale Einheit (Force Comman.)	A	Pfeilart in Dark Project 2	F	E	U	E	R	Schnittstelle u.a. f. Scanner	E	Ort der Handlung v. Might & Magic 6	E	N	R	O	T	H
Landstrich in Might & Magic 8	A	L	V	A	R	Combat ... Patrol, Warrior	A	amerik. Einheit in Alarmstufe Rot 2	S	E	A	L	S	3D-Soundschnittstelle von Creative	L	O	Datei mit Progr.-Einstellungen (Endung)
R	T	L	ehemalig (Vorsilbe)	U	Adventure von American McGee	A	L	I	C	E	Kfz.-Kennzeichen f. Peine	R	Abk. für Registertonne	E	neben der Grafik für Spiele wichtig	K	I
Produzent von Medicopter 117	A	neues Volk von Anno 1503	E	S	K	I	M	O	S	Raymans Feinde	P	I	R	A	T	E	N
Polygonoberfläche	T	E	X	T	U	R	Windows-Schnittstelle für Spiele	D	I	R	E	C	T	X	Länderkennung f. Indonesien	R	I

GEWINNEN!



ALTERNATE DAS PASST! COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de

Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.





... und 10 mal Grand Prix 3

Gewinner aus 7/2000

Air-Brush-PC-Motiv: Grand Prix 3
Petra Fehlner, Regensburg
Je ein Spiel: Grand Prix 3 Dennis Egberg, Nordhorn • Simon Elias, Magdeburg • Torsten Hinz, Bergisch Gladbach • Dierk Hoffmann, Langenfeld • Peter Kissmann, Bergkamen • Jurij Kruel, Göttingen • Ilmar Liepins, Erding • Fabian Petersen, Burghausen • Lars Reuter, Kaarst • Markus Rinkenburger, Auerbach

* Abbildung ähnlich

Unter uns

JOHN ROMERO



»Ich spiele seit über 20 Jahren gewalttätige Spiele und habe deswegen noch nicht allzu viele Leute umgebracht.«

Vielleicht haben Sie schon mal von einem Spieledesigner namens John Romero gehört. Nach seinem letzten Titel »Daikatana« (vielleicht schon mal etwas darüber gelesen?) macht er gerade eine kleine Pause und beantwortet nicht zu viele Fragen. Außer unseren.

BEING JOHN ROMERO

Nicht nur John Romeros Ego ist weltberühmt, auch seine langen Haare sorgen überall für Aufsehen. Eine deutsche Spielezeitschrift nahm Romero deswegen sogar in die Liste der zehn besten E3-Babes dieses Jahres auf. Gut, er landete auf Platz neun. Aber dennoch braucht sich der Amerikaner, der sich als Level-Designer bei Apogee (»Castle Wolfenstein 3D«) und id Software (»Doom«, »Quake«) seine ersten Meriten verdiente, bevor er mit Ion Storm seine eigene Firma gründete, vor vielen Frauen nicht zu verstecken. Entgegen seines Rufs ist John für viele Späße zu haben, wovon Sie sich am Ende unseres E3-Messevideos (PC Player 7/2000) selbst überzeugen können.

Hola, Señor Romero!
Gut geht's, danke!

Damals, vor vielen Jahren – was hast Du da zuallererst gespielt?
Das müsste »Poison Cookie« auf einem Hewlett-Packard-Großrechner gewesen sein, anno 1979. Kurz danach dann »Hunt the Wumpus«.

Aha. Und das schlechteste Spiel, in das Du persönlich verwickelt warst?
Hmm, davon gibt es gleich ein paar, aber die stammen alle aus den frühen 80ern. »Alien Attack«, »Alien Conflict«, »Enemy Attack«, »Phantasm 3«, »Jumpster« – alle ziemlich finster. Aber ab 1985 wurden die viel besser.

Welches war denn das allerbeste, das Du zuletzt gespielt hast?
»Age of Empires 2«.

Und wann hat Dich zuletzt ein Computerspiel an den Rand des Wahnsinns getrieben?
Das könnte mir bei »Sea Dragon« von John Anderson – er ruhe in Frieden - für den Apple II passiert sein. Erinnerte etwas an »Scramble«, aber es war so schwer, durch all die kleinen Tunnel zu kommen, solange am Leben zu bleiben, um den kleinen Seedrachen am Ende des Spiels zu retten. Nachdem du alle Steine, nicht aber den Drachen, abgeschossen hattest, musstest du den ganzen Weg wieder zurückfliegen. Irrsinn!

Was war Deiner Meinung nach der größte Moment der Spielegeschichte?
Die Frage ist mir etwas zu allgemein gehalten – lass es mich so beantworten: Mein eigener größter Moment war der Tag, an dem wir »Doom« in Mailboxen und das Internet hochgeladen haben.

Bist Du jemals verhaftet worden?
Hey, nur ein einziges Mal. Meine Eltern wollten mich nicht abholen, als ich mal in einer Luftwaffenbasis versackt bin, und so suchte ich einen Platz zum Schlafen. Da es ist in England sehr, sehr kalt ist, landete ich schließlich in der Kirche dieser Basis, genauer, auf dem Fußboden unter den Bänken. Bis die Polizei eintrudelte, mich aufweckte und mitnahm. Mein Vater musste mich um fünf Uhr morgens abholen, und er war darüber nicht erfreut.

»Daikatana«. Schreibe einen Aufsatz mit maximal fünf Wörtern.
Wirklich guter Titel für Solospieler.

Wenn Du eine Sache in der Spielebranche mit einem Schlag ausradieren könntest?
Das wären die von vorneherein negativ eingestellten Spiele- oder News-Homepages und generell alle Webseiten und Magazine, die ihre Nachrichten als berichtenswert anpreisen.

Gewalt in Spielen: berechtige Sorge oder Medienhysterie?
Medienhysterie. Ich spiele seit über 20 Jahren gewalttätige Spiele und habe deswegen noch nicht allzu viele Leute umgebracht.

Also hat Dich selbst eine Runde »Doom« nicht dazu verleiten können, jemanden zu töten?
Hehe, vielleicht meinen Arbeitskollegen Shawn Green. Wir haben bei id Software viele Deathmatches gespielt, und immer, wenn er mich geschlagen hatte, rannte ich wie der Blitz aus meinem Zimmer – bevor er erscheinen und sich über mich lustig machen konnte. Aber in Wahrheit wollte ich ihn töten und nicht wie ein Baby davonlaufen.

Ah ja. Was hast Du denn im Moment in Deinen Taschen?
Gar nichts. Wenn ich in mein Büro komme, nehme ich alles raus, um es bequem zu haben.

Nehmen wir an, Du bist in einer Bar und jemand fängt an, Deine Freundin Stevie anzubaggern. Was machst Du?
Ich sehe zu, wie sie ihn zusammenschlägt. Sie macht das ziemlich gut.

Was, wenn ich derjenige wäre?
Oh, das wäre überhaupt kein Problem für mich: weil sie sich nicht einmal im Traum vorstellen könnte, mit jemandem wie Dir zusammen zu sein oder etwas in diese Richtung zu unternehmen.

Man kann ja mal fragen. Verrätst Du uns Deinen unangenehmsten Charakterzug?
Ich bin dickköpfig und mag es, meinen Willen durchzusetzen.

Welches Spiel hätte schon längst jemand programmieren sollen?
Das gibt's schon. Es heißt »Chrono Cross«, ist ein PlayStation-Rollenspiel von Squaresoft und ich bin ganz heiß darauf, es zu spielen. Schließlich habe ich fünf lange Jahre darauf gewartet.

Noch einen Geheimtipp in Sachen Haarpflege?
Sorry, den bekommst Du erst dann, wenn Du selber lange Haare hast.

NACHSPIEL





Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. An dieser Stelle übergeben wir das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.

KURZBESCHREIBUNG

Was RTL 2 kann, das können wir am PC doch schon lange: In **Die Sims** sind Sie der große Bruder, der eine kleine Gruppe von Leuten (die Sims) von morgens bis abends überwacht. In isometrischer Perspektive blicken Sie von schräg oben in die Häuser Ihrer Hörigen, halten sie zum Zähneputzen oder zur Karriere an und sorgen nebenbei für das Gedeihen zwischenmenschlicher Beziehungen. Als Architekt haben Sie ebenfalls gut zu tun: Sie bestimmen, wie die Häuser eingerichtet werden oder erbauen sie auf Wunsch vom Grundstein bis zum Dachstock selbst.

TESTER-MEINUNG

Thomas kam nicht umhin, die originelle Idee zu loben – und nebenbei erkannte er sogar sein eigenes Leben in der drangvollen Enge des Sim-Alltages wieder. Er bemängelte allerdings, dass danach Langeweile aufkäme, da sich das Spiel nicht weiterentwickle. Kinder würden zum Beispiel niemals erwachsen und echte Entscheidungen müssten nur wenige getroffen werden.

Roland sah sich in »Die Sims« schnell in die Rolle des Putzteufels gedrängt. Ständig musste er hinter seinen Bewohnern aufräumen. Er bemängelte außerdem die geringe Interaktion der Sims untereinander und die häufigen Leerlaufphasen. Ausdrücklich lobte aber auch er die wirklich gute Spiel-Idee.



Die Küche brennt, der Sim, er rennt: Dramatik, wie sie unsereiner kaum erlebt hat.

HÄNDLER

David Fioretti vom Spielefachgeschäft **PC Fun** lehnte sich zufrieden zurück: Die Sims sind ein echter Dauerbrenner. Gründe? Die Sim-Reihe hätte immer noch einen ganz großen Namen. Zudem spräche das Spiel, so David, eine voyeuristische Ader an, die wohl jeder von uns besäße. Bugs habe das Spiel so gut wie keine. Eine Verschwörungstheorie, die kurzfristig aufkam (deutsche Version indiziert), konnte von David ins Reich der Fabel verwiesen wer-den. Freilich gab unser Mann bei PC Fun zu bedenken, dass Maxis einen guten Zeitpunkt mit wenig echter Konkurrenz erwischt hätte; andernfalls wäre der Verkauf wohl kaum so glänzend gelaufen. Aber diesen Riecher zu haben, ist eben auch eine Kunst.

LESER

Die Leserresonanz schwankte von Begeisterung bis hin zu Enttäuschung. **Dennis Kasten** (Pforzheim) schrieb: »Gehört für mich zu der Sorte Computerspiele, die ich abends vor dem Schlafengehen nur noch ein paar Minuten weiterspielen möchte, und dann sitze ich wieder bis spät in die Nacht dran.« **Julius Hartmann** (Bielefeld) erklärte ähnliches: »Da es keine festen Spielabschnitte gibt, fällt es schwer, das Spiel zu unterbrechen. Man kann immer etwas Neues ausprobieren. Für mich eines der besten Spiele der letzten Zeit.« **Rita Schicker** (Wien) hielt dagegen: »Am liebsten habe ich Häuser gebaut und eingerichtet. Leider hat sich die Spielidee zu schnell abgenützt. Mir hat es zweifelsohne Spaß gemacht, jedoch habe ich mir mehr von dem Spiel erwartet.« **Ralf Giernoth** (Oxford) urteilte gar vernichtend: »Ich bin ein großer Fan der Sim-Reihe. Nachdem das Spiel überall hochgelobt wurde, habe ich es mir sofort zugelegt ... und nach zwei Wochen dann wieder verkauft. So was Langweiliges habe ich auf meinem Computer bisher nicht erlebt.« Die Sims ist mal wieder ein hervorragendes Beispiel dafür, wie verschieden die Geschmäcker sind. **(uh)**

Leser-Charts

Trotz des prima Verkaufs reichte es nicht bis in die Top-Ten; aber die Gruppe der Liebhaber ist ebenso beachtlich wie beharrlich.

Februar 2000	Platz 12
März 2000	Platz 18
April 2000	Platz 13
Mai 2000	Platz 11
Juni 2000	Platz 13

Chart-Erfolge

Die Sims schlugen gnadenlos gut ein; die meiste Zeit lagen nur diverse Moorhühner und »Big-Brother«-Pacman-Klons vor ihnen.

März 2000	Platz 3
April 2000	Platz 2
Mai 2000	Platz 4
Juni 2000	Platz 3

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS



Junior PR Manager Raoul Birkhold von Electronic Arts lächelte sein schönstes Lächeln, übertraf der Verkauf von 140 000 Programmen in nur 15 Wochen doch alle Erwartungen. Gründe sieht Raoul vor allem in den neuen Ideen der Sims. Die in letzter Zeit mit Innovationen nicht gerade verwöhnte Spielergemeinde stürzte sich ihm zufolge auf das frische Konzept wie die Jäger auf die Beute. Kreative Geister wie der von Sim-Papst Will Wright seien nun mal leider selten geworden. Beschwerden über mangelnde Abwechslung kann Birkhold nicht nachvollziehen: Schließlich könnten sich registrierte Benutzer jede Woche ein neues Tool von der offiziellen Homepage herunterladen. Eine Zusatz-CD (siehe Seite 76) ist ebenso in Arbeit wie ein zweiter Teil, der »SimsVille« heißen wird.

WERTUNG

HERSTELLER: Maxis/Electronic Arts
GENRE: Lebens-Simulation
Test in 3/2000
www.thesims.com

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 2


Wär' ich doch im Bett geblieben! Mr. President hadert mit seinem Schicksal.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Westwood/ Electronic Arts
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** www.westwood.com
- **Besonderheiten:** Einheiten lassen sich kombinieren ■ Zivilgebäude können besetzt, befestigt und genutzt werden ■ Verwendet die »C&C 3«-Engine

Westwood bereitet den USA im Nachfolger zu »Alarmstufe Rot« gehörige Kopfschmerzen. Die besiegt geglaubten Sowjets überfallen eines schönen Morgens – ausgerüstet mit neuartigen PSI-Fähigkeiten – unter anderem New York, San Francisco und Texas.


Rache ist süß: Die Sowjets legen New York gleich zu Beginn des Spiels in Schutt und Asche.

Nach den Ereignissen von »Alarmstufe Rot« hatte sich die USA jahrelang als einzige verbleibende Großmacht in Sicherheit gewogen. Der Konkurrent UdSSR war entscheidend in die Knie gezwungen, sein kommunistisches Regime vom CIA durch den prowestlichen Marionetten-Diktator General Romanov ersetzt worden.

Selbst die sozialistische Internationale konnte in eine harmlose Organisation für Entwicklungshilfe umgewandelt werden. Und dann das: Wie aus dem Nichts erscheinen sowjetische Truppen samt Fallschirmjägern in den wichtigsten Städten des Landes und beginnen seelenruhig damit, dort eigene Basen zu errichten. Um die aufmüpfigen Russen daran zu erinnern, wer den letzten Krieg verloren hat, entscheidet sich der Präsident für eine kleinen, aber effektvollen Nuklearschlag auf Moskau.

Kommunistische Staaten von Amerika?

Doch leider hilft auch wiederholtes Drücken auf den roten Knopf nichts. Mit ihrer revolutionären Technik der Gedankenkontrolle haben die Sowjets nicht nur die Frühwarnsysteme, sondern auch das gesamte atomare Arsenal der USA erfolgreich sabotiert. Dem Präsidenten bleibt angesichts der hoffnungslosen Situation nichts anderes übrig, als die ultimative Schmach einzugestehen und seine europäischen Alliierten um Hilfe zu bitten ...

Zu Beginn der amerikanischen Kampagne sieht es für das Land der unbeschränkten Möglichkeiten gar nicht rosig aus. Nicht nur werden die eigenen Grenzen von russischen Einheiten belagert, im Pentagon muss man entsetzt feststellen, dass die Sowjets fleißig neue Schreckenswaffen entwickelt haben. So wurden die furchterregenden Tesla-Spulen aus dem letzten Konflikt mit handlich-tragbaren Miniaturversionen für die Infanterie ergänzt, eine mittlere Variante bewaffnet russische Panzer. Damit nicht genug. Spinnenartige, flinke Roboter überfallen teure Panzer, dringen in die Maschinen ein, zerlegen diese von innen heraus und springen kurz vor der Selbstzerstörung ab, um dem nächsten Panzer ähnliches widerfahren zu lassen. Schließ-


The Perfect Storm: Das künstliche Gewitter ist eine der mächtigsten Massenvernichtungswaffen in Alarmstufe Rot 2.


Eine kleine sowjetische Streitmacht greift eine schwer verteidigte Stellung der Amerikaner an. Wer die Schlacht wohl gewinnen wird?

lich besitzt der Feind auch noch spezialisierte Truppen mit psychischen Fähigkeiten, welche amerikanischen Truppen, aber auch Tieren ihren Willen aufzwingen können. Gerade wird eine Air-Force-Basis in Texas von Horden sprengstoffbeladener Kühe attackiert ...

Seit kurzem befindet sich Westwoods neuster Strategietitel in einem ersten spielbaren Zustand, von dem wir uns selbst überzeugen durften. Ob wir uns als Sowjets endlich an den dreckigen Imperialisten rächen oder als Amis den American Way of Life verzweifelt vor den bösen Kommunisten schützen wollen, geübten C&C-Spielern wird zunächst alles sehr bekannt vorkommen. Zu Beginn einer Mission platziert man seinen Bauhof, fügt ein Kraftwerk wie eine Kaserne hinzu und sucht sich in der Nähe eine Erzquelle, für den einzigen benötigten Rohstoff. Erst nachdem man mit einem klassischen Tank-Rush gnadenlos an der Verteidigung des Gegners gescheitert ist, während der Computer aus den eigenen Abwehrstellungen mit einigen wenigen Truppen Kleinholz gemacht hat, fängt man an, sich die neuen Einheiten einmal genauer anzusehen.

Westwood hat bei Alarmstufe Rot 2 das Ziel verfolgt, dem Titel eine wesentlich erhöhte Spieltiefe zu verleihen, ohne aber die Rasanz und die einfache Bedienung des Originals zu opfern. Dazu wurde eine Vielzahl von Einheiten mit ganz speziellen Stärken und Schwächen geschaffen, wodurch eine einzelne, erfolgversprechende Super-Einheit von vornherein ausgeschlossen wurde. Alle Einheiten-Typen folgen dem Schere-Stein-Papier-Prinzip. Das heißt, jede Waffengattung ist gegen eine bestimmte gegnerische Einheit besonders wirksam, während eine andere ihren sicheren Tod bedeutet. Die erwähnten sowjetischen Roboterspinnen beispielsweise zerlegen beliebige Panzer innerhalb kürzester Frist, während das schnelle Maschinengewehrfeuer von Infanterieeinheiten aus ihnen ebenso kurzen Prozess macht. Gegen jene setzt man besser Hunde ein, welche ihrerseits gegen gepanzerte Feinde nichts ausrichten können. So erfordert jeder Angriff und jede Verteidigung einen ausgewogenen Einheiten-Mix, welchen man je nach Situation kurzfristig anpassen muss.

»Einheiten und Gebäude lassen sich kombinieren.«


Abgeschossene Flugzeuge der Alliierten werden auf dem Flugzeugträger automatisch nachgebaut.

Gut Kombiniert, Watson

Eine höhere Komplexität wird in Alarmstufe Rot zudem erreicht, indem man bestimmte Einheiten und Gebäude sinnvoll kombinieren kann, um deren Effektivität zu erhöhen oder um ihnen gänzlich neue Fähigkeiten zu verleihen. Am offensichtlichsten ist das bei den amerikanischen IFVs (Infantry Fighting Vehicle = Schützenpanzer), welche grundsätzlich ganz brauchbare Raketenpanzer abgeben. Fügt man ihnen jedoch einen beliebigen Infanteristen hinzu, so überträgt sich dessen Bewaffnung auf das Panzerfahrzeug. Die Standardinfanterie ermöglicht einen MG-Turm und ein Ingenieur beschert Ihnen eine mobile Reparatureinheit.

Einheiten lassen sich auch weniger direkt verknüpfen. So ermöglicht eine Kooperation zwischen der PSI-Einheit Yuri (in den Zwischensequenzen von Udo Kier gespielt) und dem durchgedrehten Bombenleger Krazy Ivan, friedliche Kühe zunächst zu kontrollieren, um sie dann mit einer Sprengstoffladung zu versehen und in die Basis der Gegner zu lotsen. Bei dieser Tarnung schlagen nicht einmal die feindlichen Wachhunde Alarm.

Auch neutrale Zivilgebäude dienen neuerdings zu mehr als bloßen Zielscheiben. Lässt man einige Infanterieeinheiten sich darin verschanzen, bauen diese das Gebäude zu einer richtigen Festung aus. Manche Objekte, beispielsweise Erdölraffinerien, liefern Ihnen zudem noch ein anständiges Einkommen, weshalb sie gut verteidigt sein wollen. Damit verfolgen die Entwickler noch ein weiteres Ziel: Der Spieler soll angeregt werden, die Karte in den einzelnen Missionen vollständig zu erforschen. Dies könnte dazu führen, dass sich einzelne Aufträge auf Grund solcher Entdeckungen ganz anders lösen lassen. Den Missionen wird so etwas mehr Charakter verliehen, den Kampagnen hingegen ein gewisser Wiederspielwert.

In eine ähnliche Bresche schlägt auch die Entscheidung Westwoods, alle Einheiten nach einigen erfolgreichen Einsätzen in bessere Erfahrungsstufen aufsteigen zu lassen. Diese manifestieren sich nicht nur in gesteigerten Kampfwerten, sondern statten manche Einheiten mit komplett neuen Fähigkeiten aus. Eine sowjetische V3-Einheit hält so in einer höheren Stufe drei statt einer einzigen Mittelstreckenrakete bereit.

Ob Westwood es schafft, die von der letztjährigen Ausgabe enttäuschten Kunden zurückzugewinnen, wird sich noch in diesem Herbst zeigen. Was wir jetzt schon zu sehen bekommen haben, lässt jedenfalls das Beste hoffen. **(Luc Martin/mash)**


Der freundliche General Romanov würde gern die Welt beherrschen.

SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	(Vormonat)	Titel / Hersteller
1	(6)	**AGE OF EMPIRES 2** ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
2	(5)	**BALDUR'S GATE** BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
3	(1)	**UNREAL TOURNAMENT** EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
4	(2)	**PLANESCAPE: TORMENT** BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
5	(4)	**INDIZIERTES SPIEL** ID SOFTWARE/ACTIVISION
6	(14)	**HALF-LIFE (DEUTSCH)** VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
7	(9)	**DIABLO** BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
8	(–)	**STARCRAFT** BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
9	(10)	**ULTIMA 9: ASCENSION** ORIGIN SYTEMS/ELECTRONIC ARTS
10	(7)	**SOLDIER OF FORTUNE** RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
11	(15)	**DARK PROJECT 2: THE METAL AGE** LOOKING GLASS/EIDOS INTERACTIVE
12	(–)	**HEROES OF MIGHT & MAGIC 3** 3DO/INFOGRAMES
13	(11)	**DIE SIMS** MAXIS/ELECTRONIC ARTS
14	(13)	**COUNTERSTRIKE** CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
15	(16)	**ANSTOSS 3** ASCARON/INFOGRAMES
16	(12)	**COMMAND & CONQUER 3** WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS
17	(–)	**EARTH 2150** TOPWARE INTERACTIVE
18	(3)	**NEED FOR SPEED PORSCHE** ELECTRONIC ARTS
19	(21)	**GUNSHIP!** MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
20	(8)	**FINAL FANTASY 8** SQUARESOFT/EIDOS INTERACTIVE

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Juni 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel / Hersteller
1	(1)	**DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD** PHENOMEDIA/RAVENBURGER INT.
2	(2)	**DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER** KOCH MEDIA
3	(4)	**DIE SIMS** MAXIS/ELECTRONIC ARTS
4	NEU	**DAIKATANA** ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
5	(5)	**CAESAR 3** IMPRESSIONS/HAVAS INTERACTIVE
6	(13)	**STAR TREK: ARMADA** ACTIVISION
7	(10)	**EURO 2000** EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
8	(3)	**BIG BROTHER – THE GAME** INFOGRAMES
9	(11)	**AGE OF EMPIRES 2** ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
10	(6)	**STARLANCER** DIGITAL ANVIL/MICROSOFT
11	(8)	**COMMAND & CONQUER 3** WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS
12	NEU	**GUNSHIP!** MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
13	(7)	**YOU DON'T KNOW JACK 3** BERKELEY SYSTEMS/TAKE 2 INTERACTIVE
14	(15)	**ANSTOSS 3** ASCARON/INFOGRAMES
15	(16)	**SIMCITY 3000 DEUTSCHLAND** ELECTRONIC ARTS
16	(18)	**HALF-LIFE: GENERATION** VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
17	(9)	**F1 2000** EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
18	(14)	**NEED FOR SPEED PORSCHE** ELECTRONIC ARTS
19	(–)	**DIE VÖLKER** JOWOOD/INFOGRAMES
20	(17)	**AUTOBAHN RASER 2** DAVILEX SOFTWARE/KOCH MEDIA

Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum: 12.06.–17.06.2000.

USA-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel / Hersteller
1	(1)	**THE SIMS** MAXIS/ELECTRONIC ARTS
2	(2)	**WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? 2ND EDITION** DISNEY INTERACTIVE
3	(3)	**ROLLERCOASTER TYCOON** HASBRO INTERACTIVE
4	NEU	**SHOGUN: TOTAL WAR** ELECTRONIC ARTS
5	NEU	**VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION** ACTIVISION
6	NEU	**DEUS EX** ION STORMS/EIDOS INTERACTIVE
7	(7)	**ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES** HASBRO INTERACTIVE
8	(10)	**SIMCITY 3000 UNLIMITED** MAXIS/ELECTRONIC ARTS
9	(8)	**STARCRAFT** BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
10	(6)	**AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS** ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

Quelle: PC Data Juni 2000

ENGLAND-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel / Hersteller
1	NEU	**SHOGUN: TOTAL WAR** ELECTRONIC ARTS
2	(1)	**THE SIMS** MAXIS/ELECTRONIC ARTS
3	(2)	**CHAMPIONSHIP MANAGER: 99/00** EIDOS INTERACTIVE
4	NEU	**GROUND CONTROL** MASSIVE ENTERTAIMENT/HAVAS INTERACTIVE
5	(4)	**AGE OF EMPIRES 2** ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
6	(3)	**SOLDIER OF FORTUNE** RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
7	NEU	**F1 2000** EA SPORTS
8	NEU	**SIMCITY 3000 WORLD EDITION** MAXIS/ELECTRONIC ARTS
9	(9)	**HALF-LIFE: GENERATION** VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
10	(10)	**THIEF 2: THE METAL AGE** LOOKING GLASS/EIDOS INTERACTIVE

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Juni 2000.

MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Ravensburger:

DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD

Gewinner:

Manuel Arend, Idar-Oberstein
Lucas Behrendt, Dortmund
Andreas Berger, Chemnitz
Stefan Müller, Altlaßheim
Marc Schirski, Neuss

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.



ZEITSCHLEIFE

ES STAND IN PC PLAYER 9/95

– DIE SPIELEWELT VOR FÜNF JAHREN

3D am Horizont

Beinahe etwas verschämt versteckte sich ein Bericht über **NVIDIAs ersten 3D-Chip**, den NV1, ganz am Ende des Hardware-Teils. Dabei beschleunigte der NV1 schon damals kräftig vor sich hin, verpackte sowohl 2D- als auch 3D-Grafik und verfügte – kein Scherz – über eine eingebaute Wavetable-Audiokarte mit 32 Stimmen. Der lang erwartete **Mech Warrior 2** unseres Titelbildes erschien allerdings noch ohne 3D-Karten-Unterstützung.

Adventures gab's noch en masse: Neben »Simon the Sorcerer 2«, der deutschen »Myst«-Version und »Buried in Time« sah »Space Quest 6« mit abgewrackten Scherzen und lauen Rätseln ganz schön alt aus. Dafür schwer originell: **Paparazzi** von Activision, in dem Sie als Schmierenreporter Stars auflauern und Ihre Fotos an diverse TV-Sender verhökern mussten. **(ra)**

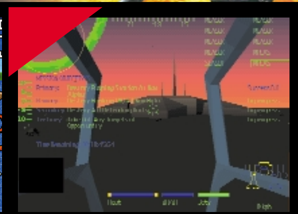


Neue Konsolen braucht das Land: Segas Saturn ...

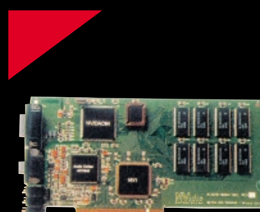


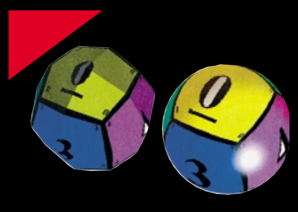
... und das mäßig erfolgreiche 3DO von – 3DO.





»3D Lemmings« (links) war kein großer Kassenschlager, »Mech Warrior 2« sollte bald so ziemlich jeder 3D-Karte beiliegen.





NVIDIAs erster 3D-Chip »NV1« beschleunigte Spiele in 1024 mal 768 Punkten auf über 20 fps und sorgte für mächtig glatte Kanten.

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

- 3D Lemmings (84 Punkte)
- Simon the Sorcerer 2 (83 Punkte)
- Mech Warrior 2 (81 Punkte)
- Shanghai: Great Moments (79 Punkte)
- Dungeon Master 2 (77 Punkte)

DAMALS GESAGT

»Ein Goldkreuz auf roter Seide mit spätgotischen Lettern lässt auf die gesammelten Werke einer Totenkopf-Rockband wie Motörhead schließen.« (Tiki Küstenmacher testet »Die Evangelien«)

DAMALS GELÄSTERT

»Es gehört Mut dazu, eine Fortsetzung zu einer der schlechtesten CD-ROMs aller Zeiten zu entwickeln.« (Boris Schneider zu »The Vortex«, Wertung: 14 Punkte)

BUGREPORT

Teufel und Vampire stehen in diesem Monat im Mittelpunkt. Über deren Probleme berichten wir hier und Sie lesen auch, mit welchen Fehlern andere Programme kämpfen.



Zahlreiche kleine Bugs plagen Blizzards aktuellen Hit Diablo 2.

PATCH AUF CD A

DIABLO 2

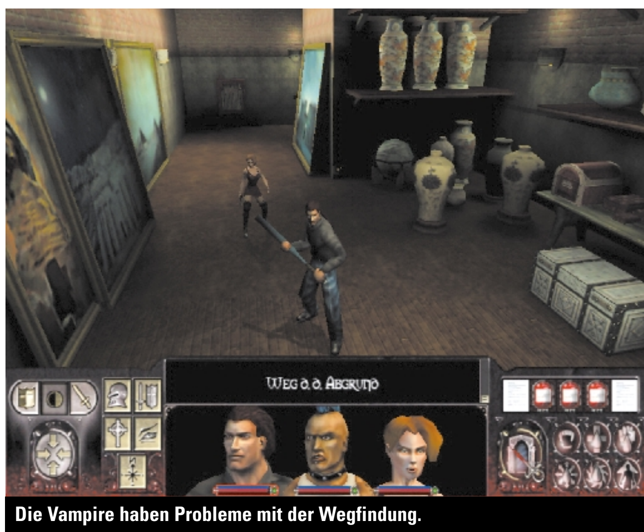
Bei der enormen Anzahl von Spielern, die sich zurzeit weltweit mit Untoten und Monstern die Zeit um die Ohren schlagen, ist es nicht weiter verwunderlich, dass vermehrt Bugmeldungen eintreffen. So gibt es beispielsweise auf einigen Systemen Probleme mit der 3D-Beschleunigung. Ein Sorgenkind sind offenbar die GeForce-Grafikkarten, aber auch auf Grafikchips älteren Semester kommt es zu Fehlern.

Sehr häufig tritt auch ein Performance-Problem auf. Während eines Singleplayer-Spiels bricht hin und wieder die Geschwindigkeit drastisch ein, ruckelt das Programm selbst auf High-End-Prozessoren unerträglich vor sich hin. Eine Möglichkeit ist, dann eine Weile im langsamen Zustand auszuharren – was bei eventuellem Feindaufkommen ein Problem sein kann – oder das Spiel abzuspeichern und neu zu starten. Mittlerweile behebt aber der aktuelle Patch 1.02 das Dilemma.

Wer gern online spielt, hat auch wenig zu lachen. Kürzlich stürzten die europäischen Battle.-net–Server ab, so dass die Helden zuhause bleiben mussten. Laufen die Server mal, treten Probleme beim Einloggen auf. Der Spieler wird entweder rausgeworfen oder landet auf dem amerikanischen Server. Da Blizzard aber fast täglich am Battle.net Änderungen vornimmt, ist jederzeit eine Lösung in Sicht. Aber andererseits sind regelmäßige Verbesserungen natürlich auch Brutstätten für neue Bugs ...
www.blizzard.com

VAMPIRE: DIE MASKERADE REDEMPTION

Bugs oder Designschwächen? Die Draculas von heute geizen zwar nicht mit optisch reizvoller Grafik, haben aber Probleme mit der optimalen Wegfindung. So verhakt sich Ihr Charakter öfter mal mit Gegenständen oder Wänden und lässt sich nur mit mehrmaligem Mausgeklicke wieder befreien. Richtig problematisch wird die Sache, wenn Sie endlich eine Party besitzen. Dann nämlich knallen die Figuren ständig miteinander zusammen, was natürlich auch ein enormes Problem bei den Kämpfen darstellt. Unser Vampir–Tester Joe Nettelbeck empfiehlt, beim Erforschen von Dungeons am besten allein loszuziehen und die restlichen Schergen links liegen zu lassen. Vorsicht auch, wenn Sie ein neues Spiel starten wollen. Die einzige Autosave–Datei wird bei einem Neuanfang überschrieben und ein hart erkämpfter Spielstand geht dann natürlich über den Jordan. Activision hat zurzeit einen Patch in Arbeit, der die genannten Kritikpunkte beseitigen soll und darüber hinaus noch einige Verbesserungen in der Bedienung wie im Gameplay bieten soll. Nach dessen Erscheinen werden wir uns die Vampire noch ein weiteres mal vornehmen und in einem Zweit–Test darüber berichten.
www.activision.de



Die Vampire haben Probleme mit der Wegfindung.

DEUS EX

Wer eine Grafikkarte von NVIDIA oder Matrox sein Eigen nennt, sah bei Deux Ex manchmal ziemlich alt aus. Die Chiparchitektur vertrug sich wohl nicht ganz mit der Engine, so dass die Frame–Raten zum Teil drastisch in die Knie gingen. Mittlerweile erschien ein Patch, mit dem auch diese Karten ihre volle Kapazität entfalten können.
www.ionstorm.com

DUNGEON KEEPER 2

Einen umfangreichen Patch spendierte Bullfrog dem immerhin schon ein Jahr alten Kerkermeister Dungeon Keeper 2. Das über 30 MByte große Update umfasst neben neuen Karten, Fallen und Kreaturen auch einige Bugfixes. So kam es schon mal vor, dass die Zauberer in den Tempelbrunnen fielen und sich quasi selbst zum Opfer machten. Oder Ihre Top–Kreaturen verloren nach erneutem Laden eines Spielstandes sämtliche Erfahrungspunkte. Das Spiel wurde mit dem neuen Patch aber auch ein Stück schwieriger. Wenn der Mana–Wert auf Null sinkt, verschwinden nun Ihre Imps oder Kreaturen in der Kampfarena werden hungrig.
www.dungeonkeeper2.com

SHOGUN: TOTAL WAR

Krieger mit taktischem Feingefühl werden von Shogun leider nicht immer belohnt. So kommt es bei den Massenschlachten auf einigen Systemen zu Abstürzen. Updates, die mehr Stabilität garantieren sollen, stehen bislang noch aus. Hoffen wir, dass Electronic Arts noch Mitleid mit den geplagten Spielern zeigt.
www.totalwar.com **(dk)**

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.


Aqua

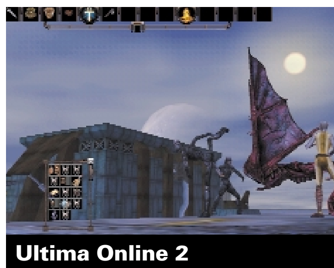

Clou 2, Der


Cultures



Escape from Monkey Island


Project IGI


Ultima Online 2

AUF DIESE SPIELE FREUEN SICH DIE LESER AM MEISTEN*

1 Halo
2 Baldur's Gate 2
3 Black & White
4 Warcraft 3
5 Duke Nukem Forever

*Auswertung von knapp 1000 Leser-Mitmachkarten

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	Oktober 2000
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2000
Aqua	Massive Ent./Ravensburger Int.	Action	3. Quartal 2000
Baldur's Gate 2	Bioware/Interplay	Rollenspiel	Oktober 2000
Battle Isle 4	Blue Byte Software	Strategie	3. Quartal 2000
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	3. Quartal 2000
Blair Witch Project	Terminal Reality/Take 2 Int.	Action	Oktober 2000
C&C: Alarmstufe Rot 2	Westwood/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	Herbst 2000
Capitalism 2	Enlight Software/Ubi Soft	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 2001
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal 2000
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	3. Quartal 2000
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	3. Quartal 2000
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strategie	4. Quartal 2000
Cultures	Funatics Development/THQ	Strategie	3. Quartal 2000
Deep Fighter	Criterion/Ubi Soft	Action	3. Quartal 2000
Demonworld 2	Ikarion	Strategie	3. Quartal 2000
Descent 4	Parallax Studios/Interplay	3D-Action	Dezember 2000
Desperado	Spellbound/Infogrames	Strategie	1. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	3. Quartal 2000
Escape from Monkey Island	LucasArts/THQ	Adventure	3. Quartal 2000
Fallout Tactics	14° East/Interplay	Strategie	4. Quartal 2000
FIFA 2001	EA Sports/Electronic Arts	Sportspiel	3. Quartal 2000
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	3. Quartal 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	März 2001
Gothic	Piranha Bytes/Egmont Int.	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2000
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	Oktober 2000
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	1. Quartal 2001
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual Ent./Take 2 Int.	Action	3. Quartal 2000
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action-Strategie	1. Quartal 2001
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	3. Quartal 2000
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	März 2001
Mech Warrior 4	Fasa Interactive/Microsoft	Action	4. Quartal 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Synetic/THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
NBA 2001	EA Sports/Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Peace Makers	Masa/Ubi Soft	Strategie	Oktober 2000
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Project IGI	Innerloop Studios/Eidos Int.	3D-Action	3. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	November 2000
Real Neverending Story, The	discreet monsters	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Rune	Human Head Studios/Take 2 Int.	Action	3. Quartal 2000
Sacrifice	Shiny/Interplay	Echtzeit-Strategie	Oktober 2000
Siedler 4, Die	Blue Byte Software	Strategie	4. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3D	Headfirst Prod./Hasbro Int.	Adventure	3. Quartal 2000
Sovereign	Ubi Soft	Strategie	1. Quartal 2001
Starfleet Command 2	14° East/Interplay	Action-Strategie	November 2000
Star Trek Voyager: Elite Force	Raven Software/Activision	3D-Action	3. Quartal 2000
Star Wars Episode 1: Obi-Wan	LucasArts/THQ	Action	Oktober 2000
Stonekeep 2: Godmaker	Black Isle/Interplay	Rollenspiel	Dezember 2000
Stupid Invaders	Ubi Soft	Adventure	Oktober 2000
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	November 2000
Sudden Strike	CDV	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2000
Sydney 2000	Eidos Interactive	Sportspiel	3. Quartal 2000
Technomage	Sunflowers/Infogrames	Action-Adventure	3. Quartal 2000
The World is not enough	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2000
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	Januar 2001
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	3. Quartal 2000
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	4. Quartal 2000

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

TROPICO



Rebellenmädchen am Zeichenbrett sind noch keine Bedrohung.

SPIELFAKTEN

■ **Hersteller:** PopTop Software/ Take 2 Interactive
■ **Genre:** Wirtschafts-Simulation
■ **Termin:** Januar 2001
■ **Internet:** www.poptop.com
■ **Besonderheiten:** Aufbausimulation in der Karibik ■ Sie spielen einen diktatorischen Inselfürsten ■ Militärische Konflikte sind möglich ■ 40 Attribute für jeden Ihrer Untertanen

»Ja, oh großmächtiger Diktator, wir lieben Euch. Gesegnet sei der Weg, auf dem Eure Füße lustwandeln. Aber dreht uns besser nicht den Rücken zu.«



Willkommen auf Tropico, der Insel der Träume. Familie Colon jedenfalls ist zufrieden: Heute hat sogar der Supermarkt offen. (alle Bilder 1024x768)


Feuer frei. Hat die Frau was gegen Sie?

Es geschieht im Jahr 1950; wir befinden uns auf einer wunderschönen karibischen Insel. Und jubeln Ihnen zu, Ihnen, dem neuen Fürsten.

Demokratisch gewählt wurden Sie nicht. Aber das ist Ihnen ja sowas von egal. Und wer weiß, vielleicht gelingt es Ihnen ja doch, aus dem rückständigen Eiland ein kleines, brummendes Wirtschaftswunder zu zaubern.

Auf Railroads Spuren

»Tropico« ist die neue Arbeit der »Railroad Tycoon 2«-Macher. Und lobenswerterweise beschreiten sie mit ihr keine ausgetretenen Pfade, sondern wagen sich in das unwirtliche Gestrüpp einer Insel, die nicht nur zufällig Ähnlichkeit mit Fidel Castros Kuba hat. Zwar geht es auch diesmal darum, ein funktionierendes ökonomisches System zu errichten, das ungewöhnliche Latino-Flair bringt aber völlig neue Aspekte ins Spiel.

Sie beginnen Ihre Diktator-Karriere mit ungefähr 20 Untergebenen, im Spielverlauf können Ihre Untertanen auf maximal 500 anwachsen. Was nicht wenig ist, denn jeder ist eine ausgebildete Persönlichkeit mit über 40 Attributen. Diese Parameter klären zum einen den Hintergrund des Untertanen (wo wurde er oder sie geboren, wie gebildet ist der Bürger, wie wohlhabend seine Familie), und beschreiben zum anderen seinen momentanen Status. Bekommt Ihr Untergebener genug zu essen, hat er ein Dach über dem Kopf oder muss er im Freien schlafen? Ist er glücklich mit seiner Arbeit und mit Ihrer hoffentlich weisen Regierung oder würde er am liebsten eine Revolte gegen Sie anzetteln? Wie viel verdient er, wie gut ist er in seinem Beruf und so weiter.

Aber auch Sie selber müssen sich einen Charakter erschaffen. Unter Ihre positiven Eigenschaften fallen zum Beispiel besondere Bergbaukenntnisse, von denen Ihre Minenarbeiter profitieren. Vielleicht sind Sie aber auch ein Charismatiker und verstehen es, sich in den Medien zu präsentieren. Das lockt Touristen auf die Insel und erleichtert die Handelsbeziehungen mit anderen Staaten. Leider aber hat jeder Despot, so will es der Brauch und zeigt es die Geschichte, auch mindestens zwei negative Wesenszüge. Da gibt es Widerwärtigkeiten wie Trunksucht, was Ihrer Beliebtheit nicht gerade förderlich ist. Oder Sie leiden unter manischem Verfolgungswahn und müssen sich deshalb eine unverhältnismäßig große und teure Palastwache leisten. Unter welchen Schwächen Sie leiden, dürfen Sie immerhin selbst bestimmen.

Wirtschaftsverflechtungen

Tropico besitzt ein ebenso komplexes Wirtschaftssystem, wie es die Eisenbahnstränge in Railroad Tycoon waren, auch wenn die Anfänge naturgemäß bescheiden sind. Zunächst sind Sie schon froh darüber, Ihre Leutchen mit Grundnahrungsmitteln zu versorgen, später aber haben Sie sich um vielerlei zu kümmern. Über 100 verschiedene



Das Elektrizitätswerk sollte gut vor Rebellenangriffen geschützt werden.


Auf dieser Insel wurde hervorragend gewirtschaftet: Das neue Stadion ist der reinste Prunkbau.


Wichtig ist ein florierendes Wirtschaftssystem; Sägemühlen sind ein essenzieller Bestandteil.

Gebäude wie Fernsehstationen (auf gut entwickelten Inseln) oder Bordelle stehen auf den Eiländern, umfassen Infrastruktur wie Taxistände, Busstationen oder Kraftwerke und legen ein besonders Augenmerk auf militärische Einrichtungen, die jeder guter Tyrann stets benötigt. Je nach Lauf der ökonomischen Entwicklung genügen Ihnen aber eventuell schon einfache Polizeistationen mit wenigen Schutzmännern. Steht es schlecht und Ihr Volk darbt, sind härtere Bandagen nötig, um an der Macht zu bleiben. Sie errichten dann Waffenkammern und Kasernen, drillen Ihre Soldaten in Trainingslagern oder bauen eine Geheimpolizei auf, die Ihre Bevölkerung Tag und Nacht bespitzelt. In ganz besonders schlimmen Fällen dürfen Sie sogar ausländische Söldner anheuern. Denn dann bildet sich eine Rebellenarmee heran, die Tag und Nacht den Frieden der Insel und Ihren Despotenschlaf bedroht. Wer hat behauptet, dass Diktatoren ein leichtes Leben haben?

Im Job-Dschungel

Es muss nicht so weit kommen. Wenn es Ihnen gelingt, Ihre Bevölkerung zufrieden zu stellen, gedeiht Ihr Inselchen ganz prächtig. Achten Sie darauf, dass immer die richtigen Leute den richtigen Job ausüben. So wird es drei Bildungsstufen geben: Jobs, für die ein niedriges Bildungsniveau ausreicht, wie etwa Prostituierte oder Hafenarbeiter, benötigen auch nur ungebildete Fachkräfte. Für Berufe wie Lehrer, Händler oder Priester ist schon ein richtiger Schulabschluss nötig. Und für die ganz wichtigen Jobs wie General, Bankier oder Journalist (ob es auf Tropico auch die besonders elitäre Gruppe der Spielejournalisten gibt, ist uns allerdings nicht bekannt) muß es ein Universitätsabschluss sein. Bieten Sie Ihrer Führungselite aber keinen adäquaten Job an (sie verbieten zum Beispiel Zeitungen und Fernsehstationen), wandert sie ins Ausland ab. Auf Dauer kommt das einem intellektuellen Ausbluten der Insel gleich und schürt negative Stimmungen.



Nicht so gut für Sie: Im Holzfällerlager singt man bereits Lieder über Captain Jamaica, dem Anführer der Aufrührer.

Grafisches Kleiod

Damit nicht nur inhaltlich neue Wege beschritten werden, hat PopTop eine liebreizende Grafik entwickelt, die allein schon beim Hinschauen Freude macht. Jedes der unterschiedlichen Gebäude ist auf Anhieb zu erkennen, jede Wellblechhütte besitzt einen kleinen Bewohner, der vermutlich nicht ziellos umherwandert, sondern immer zu einem bestimmten Ort unterwegs sein wird. Sie können das Schicksal jeder Figur verfolgen: Kinder wachsen auf, werden Arbeiter oder Studenten, wechseln dabei ihre Kleider und erreichen schließlich das Rentenalter.

Damit die Übersicht gerade in taktischen Gefechten mit eventuellen Rebellentruppen nicht leidet, ist eine Auflösung bis 1024 mal 768 möglich. Wichtige Ergänzung: Bei den meisten Spielen werden die Icons in solch hohen Auflösungen zu klein, ein problemloses Spiel ist wegen der winzigen Klickflächen kaum noch möglich. PopTop schuf deshalb gleich drei verschiedene Benutzeroberflächen, die sich den jeweiligen Auflösungen anpassen (Alternativen: 640x480 sowie 800x600).

Bedenkt man den legeren Karibiksound, der jede Vorführung bislang umwehte, die schier unbegrenzten Möglichkeiten, die ein Insel-Tyrann nun mal hat, und die Meriten, die PopTop sich mit Railroad Tycoon 2 erwarb, scheint eine prima Aufbausimulation auf uns zuzukommen. Doch die Entwickler wollen sich nicht drängen lassen. Erst vor kurzem wurde die Veröffentlichung ins Jahr 2001 verschoben. Sehr gut, Leute: Hektisches Schielen auf den Weihnachtstermin hat schon so manches gute Spiel ruiniert. **(uh)**

Fertig gezeichnet: Diese Rebellin wirkt gut gerüstet.



STUPID INVADERS

Dieses Adventure könnte glatt von LucasArts sein – wenn bloß der Humor nicht so makaber wäre.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Xilam/Ubi Soft
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** Oktober 2000
- **Internet:** www.ubisoft.de (Infos dort aber erst ab September)
- **Besonderheiten:** ■ Kunterbunt ■ Sie schlüpfen in die Rolle von fünf Aliens ■ Basiert auf einer Zeichentrick-serie ■ Viele nahtlos in die Spielgrafik eingefügte Zwischensequenzen

Doktor Sakarine ist kein guter Mensch. Man könnte sogar sagen: Er ist völlig wahnsinnig und abgrundtief schlecht. Nebenbei sammelt er Außerirdische – eingefrorene Außerirdische am liebsten.

Schlimm für die fünf Aliens, auf die er es diesmal abgesehen hat. Aber umso besser für Sie: Denn Sie dürfen in die Rolle der Jungs schlüpfen und sich Dr. Sakarine sowie seinen Schergen stellen.

Nur keine Hemmungen

Wie Sie dem Video auf unserer CD unschwer entnehmen können, ist die Sachlage einigermaßen verzweifelt. Der gnadenlose Bolok, ein Mann weniger Worte und großer Kanonen, ist ins Wohnhaus der Außerirdischen eingedrungen und hat vier der fünf liebenswürdigen Wichte (siehe Extrakasten unten) bereits eingefroren. Der Moment hätte nicht unglücklicher sein können: Gerade eben wollten sie unsere Welt wieder verlassen, auf der sie vor einigen Jahren gestrandet waren. In der Rolle von Bud, des gutmütigen, aber leider zurückgebliebenen, orangefarbenen Aliens, müssen Sie alles dransetzen, dem gewissenlosen Burschen eins auszuwischen und Ihre Mit-Aliens wieder aufzutauen.

Es geht zur Sache: Im Stile eines Comicstrips lustwandelt Bud durch das gigantische Haus und zerschmilzt dabei Vampire (liegen im Keller rum) oder beschädigt Weihnachtsmänner (stecken im Kamin fest). Bolok selbst, der im Auftrage Dr. Sakarines arbeitet, ist in seinen Methoden ebenfalls wenig zimperlich. Im Spielverlauf schaukelt sich die Spirale der Gewalt immer höher – nur gut, dass Comic-Brutalität in Deutschland seit »Tom & Jerry« sanktioniert ist.



Das sind sie, die Stupid Invaders: Allesamt Charakterköpfe, denn ...

Für eine Handvoll Ideen

»Stupid Invaders« besitzt etliche gute bis hervorragende Ansätze. Sie spielen nach und nach jeden der Außerirdischen. Auf Grund der unterschiedlichen Mentalität ist dann mit anderen Rätseln zu rechnen. Der Grafik selbst ist jederzeit anzumerken, dass sie von Profis

EIN FÜNFERPACK ALIENS

Sie steuern eine gar grausige Bande von Aliens. Jedes Heim für gestörte Außerirdische würde sie mit offenen Armen empfangen. Bösartig sind die Jungs nicht, aber reichlich verwirrt. Jeder besitzt seine Marotten und Eigenarten, die ihn von allen anderen unterscheiden.



Etno: Für ihn gilt die Einleitung nicht. Etno ist ganz im Gegenteil höflich und intelligent. Er ist der unumstrittene Anführer der Gruppe.



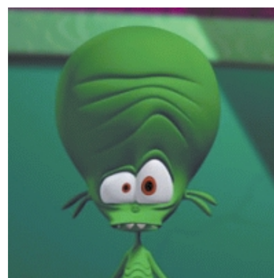
Gorgious: Ist sehr aggressiv und immer hungrig, da er gleich fünf Mägen füllen muss. Er hasst Menschen.



Stereo: Hat es nicht leicht. Seine Köpfe liegen beständig im Streit und haben noch dazu sehr laute Stimmen.



Bud: Liebt Fernseher. Er ist langsam im Denken und schwerfällig im Gehen. Als Bolok seine Freunde einfriert, hängt alles an ihm.



Candy: Er wäre lieber ein weibliches Alien und möchte daher eine Geschlechtsumwandlung. Wird von Gorgoius oft getritzt.



... wer ein Portrait von Elvis im Flur hängen hat, besitzt Geschmack.

stammt, die schon Fernsehzeichentrick entwickelten. Passend dazu die akustische Untermalung, die professioneller wirkt als in den meisten deutschen Serien-Produktionen.

Noch wichtiger natürlich das Spiel- und Rätseldesign: Hier vertraut Xilam auf eine Cursorsteuerung ähnlich der alter Sierra-Adventures – Sie ziehen Ihr Icon ganz normal über den Bildschirm, per rechtem Mausklick werden die vier Funktionen (aufnehmen, benutzen, gehen und reden) ausgewählt. Das Inventar scheint allerdings auf sechs Gegenstände beschränkt, was nicht übermäßig viel ist, aber immerhin können Sie die Utensilien auch kombinieren. Ein wichtiger Unterschied zu LucasArts-Adventures: Es ist möglich zu sterben. Im Spielverlauf sollte man daher nicht vergessen, gelegentlich zu speichern. Die einzelnen Todesarten sind aber mit so netten Zeichentrick-Sequenzen unterlegt und kommen auch so selten vor, dass vermutlich kein Frust aufkommen wird. Anfangs spielt das Abenteuer noch komplett im Landhaus der Außerirdischen, aber auf der Flucht vor dem schier unzerstörbaren Bolok wird der Konflikt später auch zu Dr. Sakarine getragen.

Stupid Invaders besitzt eine hohe grafische Qualität und wirkt dermaßen rund, wie wir es bei Adventures seit Jahren nicht mehr erlebt haben. Selbst wenn das Rätseldesign schwächeln sollte, was wir natürlich nicht hoffen: Die Geschichte ist abgedreht, die Zeichnungen sind skurril und der Humor unverschämt. Adventure-Freunde werden diesem Spiel kaum aus dem Weg gehen können. **(uh)**

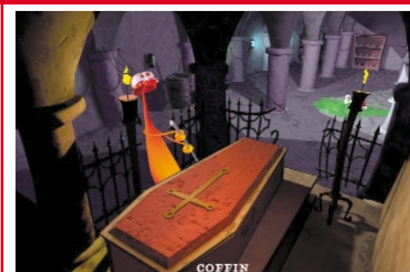
KEIN HEIM FÜR ALIENS MEHR

Stupid Invaders basiert auf der Zeichentrick-Reihe »Ein Heim für Aliens«. Die Serie, die im Original »Space Goofs« heißt, wurde von Pro 7 ausgestrahlt. Vor kurzem ist die Staffel ausgelaufen, im Herbst wird sie eventuell wiederholt.

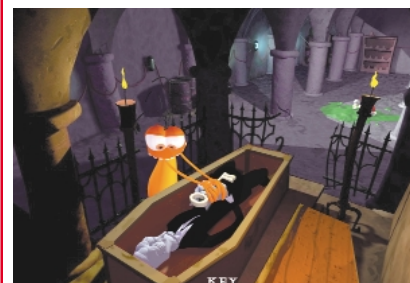


Hier ein Wintergarten mitsamt Fleisch fressender Pflanze (links). Unten im Bild das Inventar.

EIN TYPISCHES RÄTSEL



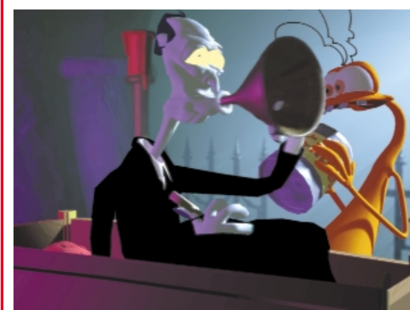
Nur mit Brecheisen, Trichter und Gift bewaffnet, ist Ed in einer Vampirgruft gefangen.



Der Hausherr hält den Schlüssel zum Ausgang in seinen Klauen und will nicht loslassen.



Der Fürst der Finsternis schläft mit offenem Mund. Furchtbares Gift ist da sehr nützlich.



Unverschämtheit. Mit mächtigem Schwung erhebt sich Nosferatu von seinem Ruhelager.



Statt Rache erfolgt eine heftige Kernschmelze. Aus den Überresten birgt Bud den Schlüssel.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Monkey Island: Episode 4. Eine Blockade bedroht das Drei-Insel-Reich. Nur Affen-Ritter Guybrush kann dessen drohenden Untergang abwenden.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** LucasArts/THQ
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** www.lucasarts.com
- **Besonderheiten:** ■ Guybrush im 3D-Look ■ Erdacht von den »Sam & Max«-Machern ■ Mit Personen aus allen drei vorangegangenen Episoden

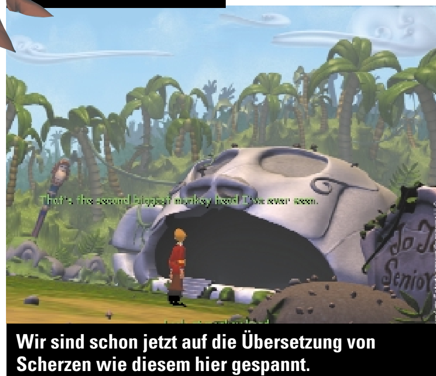
Wenn es noch ein Spiel gibt, das für die goldenen Zeiten von LucasArts steht, ist es »The Secret of Monkey Island«. Kaum zu glauben, doch es ist schon zehn Jahre her, dass der legendäre Nachwuchspirat Guybrush Threepwood vom nicht minder legendären Ron Gilbert erfunden wurde.

Schon lange verdichteten sich die Anzeichen auf einen weiteren Teil der Erfolgsserie: Immer wieder gaben LucasArts-Angestellte seltsame Andeutungen von sich, für kurze Zeit existierte sogar die Unterdomäne monkey4.lucasarts.com im Dunstkreis der Lucas-Homepage. Auf der E3 wurden die Vermutungen zur Gewissheit: »Escape from Monkey Island« lautet der Titel des vierten Abenteuers um Guybrush, Governeurin Elaine und den Geisterpiraten LeChuck. Worum es inhaltlich geht? Guybrush Threepwood und seine Angetraute Elaine Marley-Threepwood kehren von ihrer Hochzeitsreise zurück und stellen fest, dass Elaine für tot erklärt, ihre Gouverneurs-Residenz abgerissen wurde und ein gewisser Charles L. Charles sich für den vakanten Posten bewirbt. Obendrein bedrohen skrupellose Grundstücksmakler das Drei-Insel-Reich, den Alterssitz aller ehrbarer Piraten.

Elaine Marley-Threepwood – kein Monkey-Island wäre ohne sie komplett.

2,5 Dimensionen

Im vierten Monkey Island kommt die aus »Grim Fandango« bekannte Grafik-Engine leicht abgewandelt erneut zum Einsatz. Alle Personen bewegen sich darin durch vorberechnete Pseudo-3D-Hintergründe, die optisch durchaus an »The Curse of Monkey Island« erinnern. Die Optik wirkte bei der E3-Vorführung noch etwas blass und grobschlächtig. Die neuesten Bilder, die wir direkt von LucasArts zugespielt bekamen, scheinen deutlich farbenfroher und detailreicher.



Wir sind schon jetzt auf die Übersetzung von Scherzen wie diesem hier gespannt.



Tja, Guybrushs Freunde lassen bei einer nächtlichen Inspektion kein gutes Haar an diesem Schiff.

Da Lucas-typisch keine spielbaren Alpha-Versionen an Redaktionen verschickt werden, können wir Ihnen allerdings noch nichts über spielerische Feinheiten wie die Qualität der »Hunderte von Rätseln« verraten.

Personalkarussell

Verantwortlich für Guybrushs neue Abenteuer sind Sean Clark und Mike Stemmle. Die zwei kamen noch während der Arbeiten an »The Secret of Monkey Island« an Bord und steckten mit Comic-Zeichner Steve Purcell hinter dem schrägen »Sam & Max hit the Road« – wir dürfen also hoffen, was die Gag- und Puzzle-Dichte angeht. Viele alte Bekannte wie Herman Toothrot oder die Schwertmeisterin sollen nach zehnjähriger Pause wieder mit dabei sein.

Von Bord gingen jedoch Ende Mai die LucasArts-Veteranen Michael Land und Peter McConnell. Die beiden Komponisten waren für so gut wie alle Adventure-Soundtracks und das iMuse-Soundsystem verantwortlich – von Land stammt das klassische Monkey-Island-Thema. Mit ihnen ging iMuse-Programmierer Mike McMahon, kurz darauf verließ auch der letzte Lucas-Komponist Clint Bajakian seinen Posten. Da Michael Land die Musik für den vierten Monkey-Teil schreiben sollte, können wir nur hoffen und beten, dass er vor seiner Kündigung damit fertig geworden ist.

Das größte Problem der Grim-Fandango-Engine, die fehlende Mausunterstützung, will das Team nicht beseitigen. Tastatur und Gamepad müssen also auch dieses Mal herhalten, und wie seinerzeit Manny Calavera dreht nun auch Guybrush sein Köpfchen dorthin, wo sich etwas interessantes verbergen könnte. Ob das vierte Abenteuer um den Nachwuchspiraten voll und ganz überzeugen kann? Wir bleiben für Sie am Ball. **(ra)**



Ozzie Mandrill, Ozzie Mandrill – woher kommt mir dieser Name bloß bekannt vor?

HEAVY METAL: F.A.K.K. 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ritual Entertaument/ Take 2 Interactive
- **Genre:** 3D-Action-Adventure
- **Termin:** September 2000
- **Internet:** www.ritual.com

- **Besonderheiten:** Quake-3-Engine ■ Hieb- und Schusswaffen ■ Drei Kapitel mit rund 30 Leveln ■ Speicherbare Angriffsmanöver ■ Wettereffekte ■ Tag/Nachtzyklen ■ Lippensynchrone Sprachausgabe ■ Situationsabhängige Rockmusik

Der bizarre Name dieses abgefahrenen Action-Adventures ist schon so etwas wie eine Vorwarnung. Vorsicht: Hier geht es ziemlich chaotisch zu.

Bereits im Jahre 1981 erschreckte der mit deftigen Hardrock-Klängen getränkte Zeichentrickfilm »Heavy Metal« zarte Gemüter. Die auf einem Underground-Comicheft basierende Story des Nachfolgers scheint so gehaltvoll zu sein, dass sie gleich doppelt – und zwar für einen zweiten Film und dieses ungewöhnliche Action-Adventure – herhalten musste.

Die ziemlich wilde Geschichte berichtet von einer fiktiven planetoiden Gegend namens F.A.K.K., wobei diese Abkürzung für »Federation Assigned Ketogenic Killzone« steht, also in etwa so was wie eine »behördlich ausgewiesene, biologisch verstrahlte Todeszone«. Diese Warnung gilt vor allem auch für Raumschiffpiloten, die sich dieser Region unvorsichtigerweise nähern sollten. Dabei schaut es auf dem nahegelegenen Planeten Eden eher idyllisch aus. Der wurde zwar im Trickfilm durch den Angriff eines Möchtegern-Gottes größtenteils zerstört, nun aber – also 30 Jahre später – erstrahlt zumindest die Hauptstadt wieder in voller Pracht. Da rauscht auch schon die nächste

Viele Gebäude besitzen mehrere Stockwerke und Eingänge.

Olé Torero, im Nahkampf erweist sich das Schwert als eine der schlagkräftigsten Waffen.

Nur in wenigen, ruhigen Augenblicken werden Sie die wundervollen Landschaften genießen können.



David gegen Goliath: Große Monster haben zum Glück den Nachteil, dass sie ziemlich langsam sind.


Manche Ungeheuer greifen am liebsten im Rudel an – und das gleich mit Strahlenwaffen.

Katastrophe heran, und zwar in Gestalt eines interstellaren multiplen Organismus namens Gith. Das Motto dieser Verkörperung des Bösen lautet »Gith will es, Gith bekommt es!«. Rein zufällig bastelt der seelenfressende Bursche ebenfalls an einer steilen Karriere, und zwar als unsterbliche Gottheit. Um sich diesen bescheidenen Berufswunsch zu erfüllen, will er sich an eben dem Jungbrunnen laben, dem der Planet Eden seinen Wohlstand verdankt. Als Erstes verwandeln die Schergen von Gith gleich mal die Seelen vieler Einwohner Edens in finstere Alptraumwesen. Höchste Zeit also, dass Sie eingreifen, und zwar in Gestalt der langbeinigen Superheldin Julie Strain, die zudem auch auf den Namen F.A.K.K. 2 hört. Mit ihr klappern Sie in insgesamt drei Kapiteln so unterschiedliche Orte wie Städte, Sümpfe, Felsklippen, Friedhöfe und Katakomben ab.

»Jeder Arm lässt sich einzeln kontrollieren.«

Eine Frau mit vielen Talenten

Julie hat nicht nur – genau wie sämtliche andere Charaktere – erstaunlich glatte Gesichtskonturen, sondern verfügt auch über zwei unübersehbare Sympathiewerte (einen links und einen rechts). Außerdem kann sie ähnlich wie Madame Lara Croft laufen, springen, klettern, Kisten verschieben, sich geduckt fortbewegen, an Seilen entlang hangeln und sogar in jeder Hand eine Waffe halten. Sie meinen, das wäre nichts Besonderes? Von wegen, denn der Clou dabei ist, dass Sie jeden einzelnen Arm separat steuern und damit auch zwei Waffen parallel bedienen dürfen. Das wird auch öfter nötig sein, denn trotz einiger Rätseleinlagen wird hier geballert und gefochten was das Zeug hält. Die Knobeleien dagegen sollen mehr der Unterhaltung als der Grübelei dienen und für die eine oder andere Ruhepause zwischen den unzähligen Kämpfen sorgen. Denn sehr viele, teils genetisch ziemlich verunstaltete Wesen stellen sich Ihrer Mission in den Weg, und Gith gebietet über eine wahrhaft riesige Heerschar willfähriger wie ausnahmslos mordlüsterner Diener. Daher werden Sie zunächst mal in einer Trainingshalle mit den verschiedenen Waffenarten bekannt gemacht. Die imposante Sammlung erstreckt sich dabei von einer Schleuder über Schwerter und Schilder, diversen Handfeuerwaffen (Armbrust, Uzi, Magnum) bis hin zu Flammenwerfern, schweren Laserwummen mit Infrarot-Zielsystemen, Maschinengewehren, Raketenwerfern und Granaten. Viele dieser Waffen finden sich erst unterwegs, dort sollte Julie auch Ausschau nach Wasserflaschen und Heiltränken halten – die beste Möglichkeit erlittene Schäden blitzschnell auszukurieren.

Darüber hinaus können Sie auch einige Box-Taktiken erlernen und selbst komplizierte Angriffs- oder Verteidigungsmanöver (etwa Kombinationen aus Schwerthieben, Faustschlägen, Sprüngen und Schüssen) abspeichern, um sie bei passender Gelegenheit per Mausklick abzurufen. Bei den wilden Gefechten und halsbrecherischen Sprungkombinationen geht es nämlich ganz schön derb zur Sache. Untote, mutierte Monster, giftige Schlingpflanzen, Seelenfresser, Insektenschwärme und bizarre Raubtiere aller Art wollen Ihnen ans Leder. »Eine Prise Konsolen-Ästhetik wollten wir schon einfügen.« sagt Robert Atkins, einer der Heavy-Metal-Designer. Im starken Kontrast zum brachialen Geschehen steht die fast schon malerisch schöne Umgebung mit ihren glitzernden Bergen und marmorierten Gebäuden. Dazu entzücken Tag/Nachtzyklen sowie Wetter-effekte inklusive Regenschauer und Gewitter die Augen. Am Eindrucksvollsten sind aber sicherlich die vielfarbigen Lichtblitze, die beim Abfeuern der Knarren durch die Gegend zischen. Tja, die bei »Heavy Metal« eingesetzte Quake-3-Engine macht´s eben möglich.


Der Alptraum aller Alptraumwesen: Die mit einem mächtigen Schwert bewaffnete, hübsche Heldin Julie, besser bekannt unter dem Namen F.A.K.K. 2.

Gesteuert wird übrigens entweder mittels Gamepad, oder besser noch mit einer Kombination aus frei belegbaren Maus- und Tastaturbefehlen: Mit der Maus geben Sie etwa die Gehrichtung vor (die frei bewegliche Kamera erlaubt selbst Blicke in den Himmel oder auf den Boden), während Sie mit den Pfeiltasten über die Gehgeschwindigkeit bestimmen. Praktisch: Sollte Julie an eine Leiter oder ein anderes Klettergerät stoßen, kraxelt sie automatisch hinauf. Ebenso einfach ist das Öffnen von Türen: Sie müssen sich nur vor den Eingangsgriff stellen, den Rest besorgt die kluge Lady von allein. **(md)**




Die Geburt eines brachial ausschauenden, aber ziemlich hilfreichen Barmannes und Waffenschiebers: Von oben nach unten als Entwurfs-Skizze, Drahtgittermodell und fertige Spielfigur.

NO ONE LIVES FOREVER

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Monolith/ Electronic Arts
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** Winter 2000
- **Internet:** www.noonelivesforever.com
- **Besonderheiten:** ■ Spionagethriller-Persiflage im Sixties-Stil ■ Waffen und »Spielzeuge« à la James Bond als Hilfsmittel ■ Erstes LithTech-2.0-Spiel


Wenn Sie genug vom herumschleichen haben, dürfen Sie Ihre Gegner zwischendurch auf die gute alte Art niedermähen.

Dieser nette Raketenwerfer lässt sich – als Aktenkoffer getarnt – prima ins feindliche Hauptquartier schmuggeln.

Wer hier an James Bond denkt, liegt gold-(finger)richtig! Nicht nur der Name, sondern der ganze Plot von Monoliths neuem 3D-Shooter könnte aus der Feder Ian Flemings stammen.

Wahrscheinlich würde sich 007 in »No One Lives Forever« (kurz: NLF) auf Anhieb wie zuhause fühlen. Die Entwickler haben aus den Filmsets diverser, stark überzeichneter Agentenfilme der 60er Jahre ihr eigenes Szenario zusammengeschustert und dabei kein Klischee ausgelassen.

In Monoliths James-Bond-Parodie sind Sie als Spezialagentin Cate Archer – hochintelligent, talentiert, wunderschön und selbstverständlich mit allen Wassern gewaschen – zwar nicht im Auftrag Ihrer Majestät unterwegs, sondern arbeiten für die internationale Antiterror-Gruppe UNITY. Dafür können es Ihre Erzfeinde, die bösen Buben von HARM, locker mit den bondschen Vorbildern von SPECTRE aufnehmen. Schon allein HARMs marokkanische Sektion, deren Handlanger konsequent eine Uniform aus Fes-Hütchen und Sonnenbrille tragen, könnte einem der Schere zum Opfer gefallenen Teil von »Casino Royale« entstammen.

Den Schergen von HARM treten Sie sich nicht nur mit einem zeitgenössischen Arsenal an Kriegswaffen entgegen, Sie verfügen zusätzlich über eine Auswahl netter kleiner (und größerer) Hightech-Spielzeuge für große Mädchen. Im Repertoire finden Sie Kleinode, auf die selbst Q hätte stolz sein



Fortschrittliche KI: Diese Wache versucht gerade, Sie mit Ihrem Gewehr zu treffen.

können: explodierende Lippenstifte, tödliches Säure-Parfüm oder – als Seitenhieb auf Sony – gemeingefährliche Roboter-Pudel.

Heutzutage ist kein Spiel komplett ohne trendige Rollenspiel-Elemente. Auch NLF entlohnt Ihre Leistungen mit besser werdenden Charaktereigenschaften. Wenn Sie eine Mission mit List und Tücke lösen, verbessern sich Ihre taktischen Fähigkeiten, während fleißige Scharfschützen nach und nach von einer ruhigeren Hand profitieren.

Monolith hat sich daneben auch im Adventure-Genre bedient, zumindest bei den gelegentlichen, sehr witzig geratenen Konversationen mit Informanten und anderen Nichtspielercharakteren. Die verzweigten Multiple-Choice-Dialogbäume dienen nicht nur der Weiterführung der Hintergrundgeschichte oder der Vermittlung wichtiger Informationen an den Spieler. Teilweise lassen sich Gegner durch geschickte Wahl der Antworten zu Ihren Gunsten manipulieren. Auch mit dem Inventar sollten Sie haushälterisch umgehen. Je nach Art der Mission rüsten Sie sich zu Beginn mit dem passenden Arsenal an Knarren und Hilfsmitteln aus. Zudem laden in einigen Levels herumstehende Motorräder oder Schneemobile zum rasanten Ausritt ein.



Wie hübsch: Die Schurken von HARM scheinen ganze Heerscharen von Putzleuten versklavt zu haben, um den Boden ihres Hauptquartiers derart spiegelblank zu halten.

Die Aufträge selbst führen Sie in detailverliebt ausgestaltete, 007-typisch exotische Lokalitäten wie die Karibik, eine geheime Raumstation oder die deutschen Alpen. Ähnlich wie in »Deus Ex« sollen Ihre Ziele auf verschiedene Weise erreichbar sein und sich teilweise mitten in der Mission verändern können.

Abgedrehte Agenten-Action

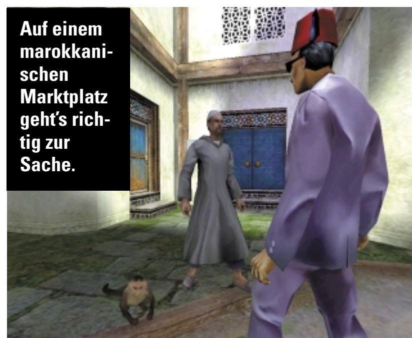
Shooter-Fans sollten sich von alledem keineswegs abschrecken lassen. Im Grunde wird NLF reinrassige, furiose und herzerfrischend komische 3D-Action bieten. Die erhöhte Spieltiefe soll vor allem der Atmosphäre und der Abwechslung zugute kommen, ohne aber den Spielfluss ins Stocken zu bringen. Die von Monoliths »LithTech 2.0«-Engine (siehe Extra-Kasten) basierende Grafik erfüllt ihre Aufgabe hervorragend, den Spieler in eine von konkurrierenden Geheimdiensten und größenwahnsinnigen Verbrecherorganisationen geprägte 60er-Jahre-Fiktion zu versetzen.

Mit No One Lives Forever scheint sich eine erfrischende Abwechslung zum todernsten Ego-Shooter-Einheitsbrei anzukündigen, die sich selbst immer etwas auf die Schippe nimmt. Ob und wie gut sich Action und Humor im Austin-Power-Stil tatsächlich vertragen, dürfte sich jedenfalls noch vor Weihnachten dieses Jahres zeigen.

(Matthew Pierce/Luc Martin/md)

AGENTENPOKER

Selbstverständlich werden in NLF auch die Mehrspieler-Fans bedient. Neben speziellen Cooperative-Levels haben die Jungs bei Monolith abgedrehte Team-Spiele ersonnen. Als Inspiration diente ihnen dazu angeblich der 8-Bit-Klassiker »Spion gegen Spion«, eine Computer-Adaption des gleichnamigen MAD-Comics. Herausgekommen sind jedenfalls Kuriositäten wie »Hunt The Watermelon«, eine bizarre Capture-the-Flag-Variante in einem überfüllten marokkanischen Bazar.



Auf einem marokkanischen Marktplatz geht's richtig zur Sache.



Mode-Verbrechen: Ein Fall für die Stil-Polizei.

LITHTECH 2.0

Monolith will mit »No One Lives Forever« nicht nur einen erfolgversprechenden Titel auf den Markt bringen, sondern auch die Fähigkeiten seiner neuen Grafik-Engine demonstrieren.
Mit »LithTech 2.0« (kurz LT2) entwickelte Monolith nämlich einen viel versprechenden Rivalen zu den »Unreal«- und »Q3«-Engines. Genau wie diese wird auch LT2 an andere Firmen lizenziert, um das Grundgerüst für deren eigene Spiele zu bilden.
Als Vorteil gegenüber der Konkurrenz führt Monolith LT2s hohe Flexibilität ins Feld. Schließlich wurde LT2 eigens für Lizenznehmer entwickelt und nicht speziell für ein einzelnes Spiel. Außerdem stellen die Entwickler ihren Kunden zusätzlich zu einer umfassenden Dokumentation eigene Mitarbeiter zur Verfügung, welche den Entwicklern bei der Arbeit mit LT2 zur Seite stehen sollen.
Tatsächlich beeindruckt die Grafik-Engine in NLF denn auch mit durchwegs spektakulärer Optik. Sowohl detaillierte Innenräume als auch weitläufige Außenwelten scheinen für LT2 kein Problem darzustellen. Der angekündigte Abwechslungsreichtum in NLF dürfte als Beweis für die gerühmte Vielseitigkeit der Engine dienen. Falls LT2 nun noch eine realistische Spielphysik sowie komplexe Objekt-Interaktionen beherrscht, könnte sich die Engine eigentlich für jedes beliebige Spiele-Genre eignen.



LithTech 2 ermöglicht auch die Darstellung riesiger Spielewelten und enormer Sichtweiten.

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** New World Computing/3DO
- **Genre:** 3D-Shooter
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.3do.com
- **Besonderheiten:** 3D-Shooter im »Might & Magic«-Universum ■ Nur im Multiplayer-Modus spielbar ■ Spieler kämpfen in mehreren Gruppen gegeneinander ■ Waffen- und Sprüchekauf möglich



In den durchgefluteten Verliesen würde sich auch Lara Croft wohl fühlen.

Rollenspieler stehen actionreichen 3D-Shootern eher skeptisch gegenüber. Mit dem neusten Ableger von »Might & Magic« könnte sich das vielleicht ändern.



Auch zahlreiche Außenwelten laden zu gruppenmäßigen Gefechten ein.



Designer Benjamin Brent möchte beim Levelbau auf Abwechslung achten.

New World Computing wird häufig in einem Atemzug mit der »Might & Magic«-Reihe genannt. Sicherlich war das ein ausschlaggebender Grund, neben der erfolgreichen Rollenspiel-Serie weitere Ableger zu produzieren.

Tatsächlich war »Legends of Might & Magic« auch als Rollenspiel geplant. Im Netzwerk oder über das Internet sollten Spieler aus der ganzen Welt zahlreichen Quests nachgehen. Doch die technischen Umstände ließen es nicht zu, dass die Designer ihre Ideen so umsetzen konnten, wie sie es gern wollten: »Uns schwebte ein Spiel vor, bei dem mehrere Gruppen gleichzeitig unterschiedliche Aufgaben lösen sollten. So komplex, wie wir uns das vorstellten, ist das aber mit derzeitigen Rechnern nur in sehr langsamer Geschwindigkeit möglich«, erklärt Designer Benjamin Brent.

Das Team überarbeitete darauf hin nochmals das Konzept und aus dem ursprünglichen Rollenspiel wurde dann ein actionreicher 3D-Shooter.

Gruppenkämpfe

In Legends of Might & Magic geht es nur mit vereinten Kräften ins Abenteuer. Solospieler schauen leider in die Röhre. Sind sie gerade allein am Werk, haben Sie zumindest die Möglichkeit, im »Practice Mode« etwas zu üben, um später besser gegen Ihre Gegner gewappnet zu sein. Ein sehr wichtiger Aspekt



Dank eines Schutz-Spruches sind die grünen Schurken keine große Gefahr für unsere junge Heldin.



Rollenspieler treffen in dem 3D-Shooter auf vertraute Fantasy-Feinde.

des Spielkonzepts ist, dass Sie nicht nur gegeneinander, sondern zusammen mit mehreren verbündeten Teams antreten. In der jetzigen Version existieren 20 Karten mit spielerisch unterschiedlichen Missionen. So winkt in einem Level eine lukrative Belohnung für die Tötung eines Drachens. Natürlich möchte jede Gruppe im Spiel den Ruhm für die Tat auf ihr Konto verbuchen. Daher gilt es also nicht nur die Echse zu erlegen, sondern auch die Gegner daran zu hindern, sich an der Bestie zu vergreifen.

Wie in jedem guten 3D-Shooter implementieren die Designer hier einen »Capture the Flag«-Modus. Die Fahne spielt eine Prinzessin, die sich in der Gefangenschaft eines selbst ernannten bösen Teams befindet. Haben Sie die schöne Maid befreit, rückt das Happy-End aber nicht unbedingt näher: Das gegnerische Team gibt sich möglicherweise nicht geschlagen, sondern kann immer noch versuchen, sich Ihrer jüngsten Eroberung zu bemächtigen.

Besiegte Gegner, seien sie von menschlicher Hand oder computergesteuert, hinterlassen nach ihrem virtuellen Ableben meistens etwas Geld oder Waffen. Diese Errungenschaften verkaufen Sie nach Ende jeden Levels und investieren die verdienten Goldstücke in neue Ausrüstung. Natürlich gibt es keine Raketenwerfer oder Maschinenpistolen. Dafür aber Armbrüste, Kurzschwerter und eine Menge an Zaubersprüchen wie Feuerbälle oder magische Blitze. Optisch wirkt das Programm auch nicht so altbacken wie die Might&Magic-Rollenspiele. New World Computing lizenzierte für das Projekt von Monolith Software die Version 2.0 ihrer LithTech-Grafik-Engine. Dungeons und Gegner sehen sehr ordentlich aus, jedoch ist die Texturenqualität der Außenwelten in der uns gezeigten Version nicht so überragend.

»Besiegte Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Geld oder Waffen.«

Das Programm befindet sich bereits in einem sehr fortgeschrittenen Stadium. Bis etwa Ende des Jahres werden Sie sich dennoch gedulden müssen, bevor Sie sich in Mehrspielergefechte gegen Krieger und Monster stürzen dürfen. **(dk)**

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4



Der vierte Teil spielt jetzt in der isometrischen Perspektive. Vorerst gibt es nur einige Renderbilder – hier eine Goldmine – zu bewundern.



Der Architekt trank beim Planen der Unterkunft der Magiergilde wohl einen über den Durst.

Nur sehr spärliche Informationen gaben die Designer über den vierten Teil der Heroes-of-Might&Magic-Reihe bekannt. Die Spielwelt soll nun erstmals voll isometrisch dargestellt werden und läßt sich vermutlich auch drehen. Es bleibt jedoch bei vorberechneter 2D-Grafik. Die neuen Helden sollen sich im Spiel von nun an viel stärker – beispielsweise mittels unterschiedlicher Sprüche und Fähigkeiten – voneinander unterscheiden und auch das Interface wird komplett neu überarbeitet. Da sich »Heroes of Might & Magic 4« noch in einer sehr frühen Phase befindet, steht das Erscheinungsdatum noch nicht fest. New World Computing plant aber die Veröffentlichung im Laufe des nächsten Jahres.

HEROES CHRONICLES

Bis der vierte Teil der Strategie-Serie »Heroes of Might & Magic« erscheint, stirbt wohl noch so mancher Spieler den ehrenvollen Heldentod. Um die Wartezeit zu erleichtern, kommen demnächst einige Ableger in die Läden.



Die Heroes Chronicles ähneln ihrem Vorgänger »Heroes of Might & Magic 3« sehr, bieten aber neue Helden.

Viel wichtiger als die »Might & Magic«-Rollenspiele sind für New World Computing die Strategie-Ableger »Heroes of Might & Magic«. Die erfolgreichen Spiele bekommen demnächst zahlreichen Nachwuchs.

Während die Designer sich bezüglich des vierten Teils der Folge noch sehr bedeckt halten, präsentierten Sie jetzt schon mal das erste Spiel der neuen Reihe »Heroes Chronicles«. Die neue Serie soll speziell die Gelegenheitsspieler ansprechen und den anderen die Zeit bis zum Erscheinen von Teil vier etwas angenehmer gestalten.

Heroes Chronicles ist spielerisch weitgehend mit dem dritten Teil von Heroes of Might & Magic identisch. Der Schwierigkeitsgrad fällt etwas niedriger aus und mit nur acht Missionen pro Spiel werden auch Anfänger nach 15 bis 20 Stunden den Abspann sehen. Das hat seinen erfreulich geringen Preis: Zwischen 50 und 60 Mark soll jeder der vier geplanten Teile hierzulande kosten.

Der unsterbliche Barbar

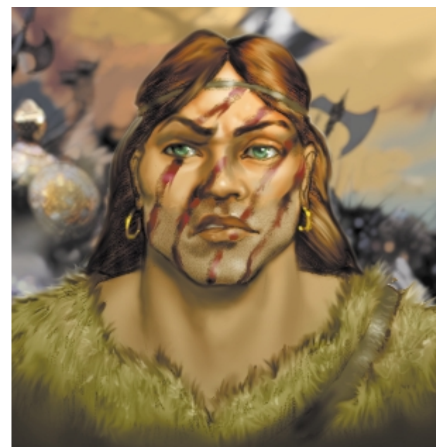
Der Held aller vier geplanten Abenteuer ist ein Barbar namens Tarnum. Aufgewachsen in ziemlich einfachen Verhältnissen, machte der Held recht schnell Karriere in der Armee. Nach der Ermordung seiner Geschwister übernahm er die Führung der Truppen und ließ daraufhin zahlreiche Dörfer niedermetzeln, um sich für den Tod seiner Familie zu rächen. Der Lohn für diese Bluttaten war die Herrschaft über das Land. Doch nach einigen Jahren kam es, wie es kommen musste: Tarnum fiel in einer Schlacht und durfte kurz darauf im Jenseits Rede und Antwort stehen. Die Götter waren von seinen Taten nicht gerade begeistert, beschlossen aber, dem Barbaren nochmals eine Chance zu geben. Zurück auf der Erde muss er nun – diesmal in der Rolle eines gutherzigen Herrschers – seine Würde beweisen. Die Geschichte wird in den vier Teilen kontinuierlich weitergeführt. So startet Tarnum im ersten Teil »Warlords of the Wasteland« seine Barbarenherrschaft mit den entsprechenden Fähigkeiten. Im zweiten Teil »Conquest of the Underworld« steht ihm neben den irdischen Feinden noch ein weiteres Problem in die heimische Hütte: Dämonen stehlen dem Helden die Seele, die er während der acht Missionen wieder zurückgewinnen muss. Bis hin zur vierten Episode mausert sich Tarnum zu einem mächtigen Zauberer, der natürlich mit neuen Problemen zu kämpfen hat.

Heroes Chronicles gleicht nicht nur spielerisch, sondern auch optisch – von ein paar Zwischensequenzen mal abgesehen – seinem älteren Bruder »Heroes of Might & Magic 3«. Ob es sich wirklich lohnt, Zeit und Geld in den jüngsten Ableger zu investieren, werden wir Ihnen vielleicht schon in der nächsten Ausgabe in Form eines Testes verraten. **(dk)**


Beim Kampf zwischen Gut und Böse geht es etwas leichter zu, als bei der anderen Heroes-Serie.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** New World Computing/3DO
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** 3. Quartal 2000 und
- **Internet:** www.3do.com
- **Besonderheiten:** ■ Spielerisch weitgehend identisch mit Heroes of Might and Magic 3 ■ 4 Teile mit durchgehender Handlung geplant ■ Preislich um 50 Mark angesiedelt


»Braveheart« Nachahmer Tarnum ist der Held aller kommenden vier Spiele der Serie.

MIDTOWN MADNESS 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Oktober 2000
- **Internet:** www.microsoft.com/games/midtown2

- **Besonderheiten:** 2 komplette Städte nachgebildet ■ 20 Fahrzeuge ■ Stunt-Modus ■ Taxi-Fahrschule ■ Lustig umherlaufende Passanten ■ Interessante Force-Feedback-Effekte ■ Verkehr mit sehr vielen computergesteuerten Autos

Was macht mehr Spaß als ein Rennen auf dem Nürburgring? Richtig – ein Rennen durch die Innenstadt. Dank Microsoft können Sie bald an den Start gehen, ohne Strafzettel und Punkte in Flensburg zu riskieren.


In San Francisco fahren natürlich auch Cable Cars herum. Achten Sie auf die Reflexionen auf dem schicken Audi TT.

Der silberfarbene TT rast am Trafalgar Square über eine rote Ampel um die Kurve, erschreckte Passanten springen zur Seite, erzürntes Hupen erklingt – doch der Audi-Pilot schert sich darum einen feuchten Kehricht und lässt auf der falschen Fahrbahnseite den 225-PS-Motor richtig aufheulen.

Er fährt nämlich ein Rennen und kann gerade noch den nächsten Checkpoint erreichen, bevor die Zeit um ist. Ein schnöseliger Yuppie? Ein überbezahlter Redakteur? Mitnichten, denn er versucht, in »Midtown Madness 2« eine gute Platzierung zu erreichen.

Es werden keine Passanten verletzt

Microsoft schleppt Sie diesmal nach San Francisco und London, wo auch erneut eine Menge Fußgänger durch die Gegend laufen und die City bevölkern. Auf Raser reagieren sie wie im Vorgänger durch verzweifelte Fluchtmanöver, überfahren können Sie sie angenehmerweise nicht.



Praktisch, so ein Sattelschlepper: Auf diese Art versperren Sie den Verfolgern den Weg.

Insgesamt 20 verschiedene Fahrzeuge steuern Sie durch die Städte, darunter besagter Audi TT, den VW New Beetle, ein standesgemäßes britisches Taxi, einen Doppeldeckerbus oder einen Sattelschlepper. Einige Wagen sind zu Beginn gesperrt wie ein Renn-Mini-Cooper oder der Hummer.

Die Original-Spielmodi finden Sie sofort: Da wären »gewöhnliche« Rennen über eine bestimmte Distanz, dann müssen Sie in möglichst kurzer Zeit allein einen Checkpunkt erreichen. Natürlich gibt es auch den »Cruise«-Modus, bei dem Sie einfach nur nach Herzenslust spazieren fahren. Doch die Programmierer haben die Entwicklungszeit ebenfalls für neue Spielarten genutzt. In San Francisco beispielsweise lernen Sie, ein Stunt-Fahrer zu sein. Da springen Sie über Sprungschanzen auf im Hafen liegende Schiffe oder dürfen eine gewisse Geschwindigkeit nicht unterschreiten – klar, dass sich da zeitraubende Unfälle von selbst verbieten.

London hingegen zeigt sich von einer ganz anderen, typisch britischen Seite: Hier sollen Sie Taxifahrer werden und müssen sich daher Wege merken können.

Tja, mit einem New Beetle sollte man sich nicht mit einem Lieferwagen anlegen – der schiebt ihn glatt zur Seite.





Fliegen, als ob es keine Schwerkraft gäbe: Wenn Sie bei der Fahrt bergab nur genug Gas geben, passiert dies durchaus.

Wohin des Wegs?

Beide Innenstädte sind recht gut nachgebildet, es finden sich jede Menge Details. San Francisco glänzt mit den berühmten Cable Cars, welche die Anhöhen hoch- und runterfahren oder dem Busbahnhof. In London kommen Sie am Buckingham Palace vorbei und benutzen die Tower Bridge – die natürlich ab und zu hochfährt und somit spektakuläre Stunts oder peinliches in-die-Themse-fallen beschert. Am Trafalgar Square sehen Sie die vier Löwen an den Ecken, die Statue von Admiral Nelson, und Sie sollen sogar auf der Route der »Tube«, also der U-Bahn, fahren können. Hoffentlich kommt dann kein Zug. Und selbstverständlich herrscht in London Linksverkehr.

In der vorliegenden Beta-Version ist das Schadensmodell schon integriert, je nach Aufprall geht es glimpflich mit ein paar Kratzern im Lack oder auch fetten Beulen aus. Irgendwann platzen die Reifen, was sich bei einem Force-Feedback-Lenkrad durch entsprechendes Wackeln und Rappeln im Steuer unschön bemerkbar macht.

Andere Verkehrsteilnehmer halten vor roten Ampeln und blinken, wenn sie abbiegen. Und bei einem Unfall setzen sie natürlich den Warnblinker, so wie es sich gehört.

»Es werden keine Passanten verletzt.«

Bei passend hoher Auflösung blenden Sie die Karte unten rechts ein oder schalten sie auf halbe Monitorgröße. So sehen Sie, wo sich Ihr Auto gerade befindet sowohl in der Kartenansicht als auch in der Grafik-Engine (die dann aber bei unserer Beta starke Perspektivenverzerrungen an den Rändern zeigte). Natürlich lässt sich die Karte auch auf den vollen Bildschirm aufblasen.

Bis zu acht menschliche Stadtbewohner fahren per LAN oder Netzwerk über die Microsoft-Internet-Zone (www.zone.com) um die Wette. Dafür müssen Sie sich dann jedoch noch bis zum Oktober gedulden. **(mash)**



Und ... hüpf! Im Hafen von San Francisco lernen Sie das Springen über Sprungschanzen erst richtig.

HIDDEN & DANGEROUS 2

Neue Geheimmissionen der Briten im Zweiten Weltkrieg! Wieder brechen Sie als Elite-Soldat auf und lehren den Deutschen mit grafischer Opulenz und computergesteuerten Charakteren das Fürchten.

Das wird einer Ihrer Widersacher sein.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Illusion Softworks/ Take 2 Interactive
- **Genre:** Strategie-Action
- **Termin:** 2001
- **Internet:** www.illusionsoftworks.com
- **Besonderheiten:** Neue Grafik-Engine ■ Mehr Interaktion mit der Umgebung ■ Erneut im 2. Weltkrieg angesiedelt ■ Ein starker Hauptcharakter ■ Neue Fernwaffen

Mit einer kampfstarken englischen Spezialistentruppe machte das Entwicklerteam Illusion Softworks im letzten Jahr von sich reden. In »Hidden & Dangerous 2« verfeinern die Tschechen das Konzept mit leckeren Zutaten, die noch den Genre-Primus »Rogue Spear« von Red Storm Entertainment übertreffen sollen.

Exklusiv für Sie haben wir Infos vom Chefdesigner Tomas Pluharik und Bilder der Mixtur aus Strategie- und Actionspiel.

Eine Optik, die sich nicht verstecken muss

Einer der Kritikpunkte des Vorgängers betraf die Optik, die wegen der geringen Polygonanzahl recht klobig wirkte. Das soll sich nun dank neuer Grafik ändern. »Unsere neue Grafik-Engine Insanity 2 stellt Echtzeit-Lichteffekte und volumetrischen Nebel dar«, verrät uns Tomas. »Und das Wetter beeinflusst die Einsätze in unvorhersehbarer Weise.« Von den jetzt schon beachtlichen Bildern können Sie sich auf dieser Seite selbst einen Eindruck machen.



Die »Königin des Nordens« Tirpitz – was hat das Expertenteam mit dem deutschen Schlachtschiff vor?

Gefährliche Gestalten mit Charakter

»Vier harte Kämpfer zu haben, ist eine feine Sache. Aber wenn du sie nur durch die Gesichter und ein paar Eigenschaften auseinander halten kannst, macht es dir nichts aus, sie zu verlieren. Deswegen haben wir jetzt einen Hauptthelden namens Gary (Arbeitstitel, Anm. d. Red.). Er hat viele Freunde, die hinter ihm stehen und ihm Rückendeckung geben. Die meisten davon kannst du kontrollieren, aber einige auch nicht.«

Diese NPCs verhalten sich typisch: Einige Charaktere helfen Ihnen weiter, andere wollen Sie verraten und locken Sie in eine Falle. Natürlich sind Sie auf die Talente Ihrer Männer angewiesen. Außer den üblichen Handfeuerwaffen – zu denen neue hinzukommen, wie etwa ein weit reichendes Scharfschützengewehr – finden Sie auch anderes Gerät im Feld. So etwa Geschütze, die sich nur mit mehreren Mannen bedienen lassen.



Die Umgebung soll sich nun in weitaus größerem Maße manipulieren lassen – und schick aussehen.



Wie im ersten Teil werden Zwischensequenzen in der Spiel-Engine dargestellt.

»Einige Charaktere werden Sie verraten.«

Multiplayer-Fans kommen ebenfalls in den Genuss einiger Neuerungen: Auch wenn Tomas keine Details verraten will, so verspricht er doch nicht weniger als 15 verschiedene Spielarten. Der genaue Veröffentlichungstermin ist noch unbekannt, wird aber im nächsten Jahr liegen. **(mash)**


Für eine Echtzeit-Strategie spielt sich Outforce ausgesprochen schnell und actionreich.

THE OUTFORCE

SPIELFAKTEN

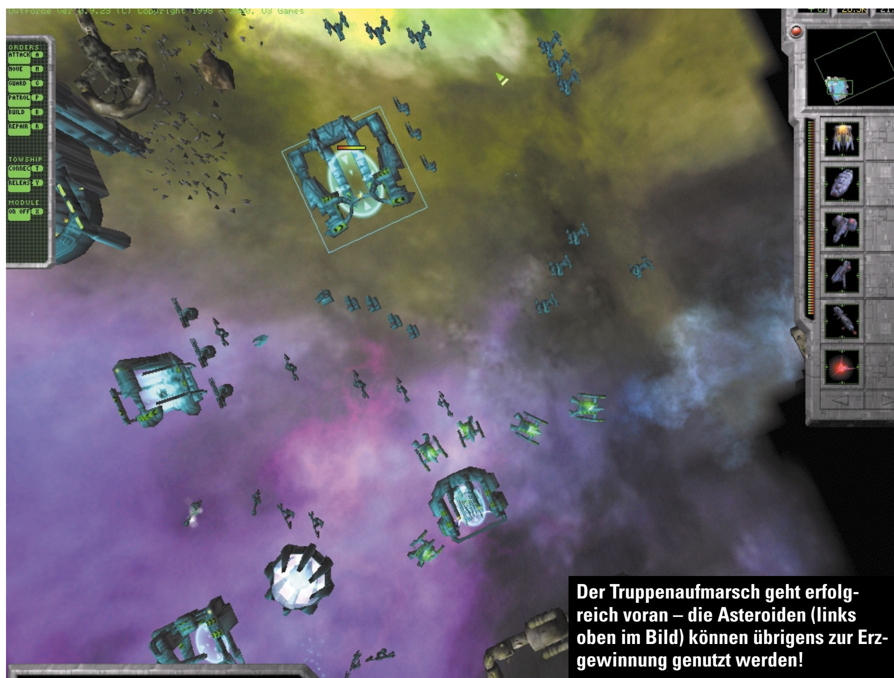
- **Hersteller:** Adrenaline Games/ O3 Games/Koch Games
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** www.outforce.com
- **Besonderheiten:** ■ Neue Erfindung: das Abschleppschiff ■ Rasantes Gameplay ■ 2D-Weltraum

Wenn die Menschheit der Zukunft zwischen die Fronten eines kosmischen Krieges gerät, dann ist das sowohl gut als auch schlecht.

Schon wieder geht es der Menschheit ziemlich übel – und das ist gut für Sie, denn Sie sollen jede Menge Spaß damit haben. Spaß? Genau, wortwörtlich schon mal auf den ersten Blick, beim Hinschauen nämlich.

Das Weltall ist hier mit bunten, leuchtenden Nebeln unterlegt, die Einheiten sehen nett und teilweise schön bizarr aus, und sie bewegen sich sehr ansprechend, wenn sie toll animiert um bereits bestehende Installationen herumkurven. Spaß auch deshalb, weil O3 Games zum Beispiel mit dem Abschleppschiff echt mal eine neue Erfindung gemacht hat. Dieser Kahn kann sich mit Hilfe eines Traktorstrahls an andere (auch sehr große) Objekte heften und die Beute dann in das eigene Lager schleppen. Der Strahl funktioniert dabei wie ein Gummiband – das Manövrieren ist also nicht unbedingt einfach, vor allem dann nicht, wenn der Konvoi unter feindlichem Beschuss liegt.

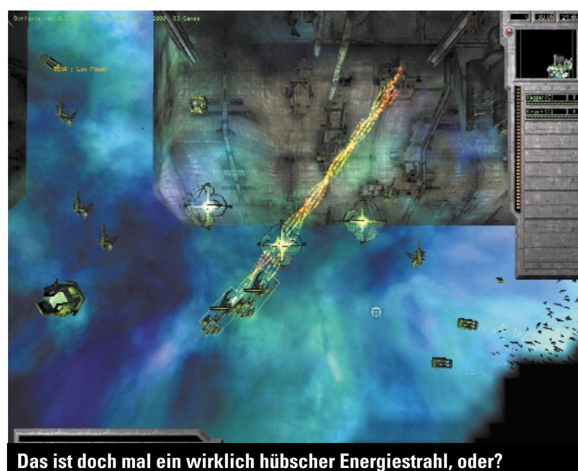
Doch steigen wir erst mal zu den Grundlagen hinab: Im 25. Jahrhundert wandert die Menschheit zum Stern Epsilon Eridani aus. Das scheint an sich eine schöne Idee zu sein (vor allem deshalb, weil die gute, alte Erde ohnehin hinüber ist), doch leider ist die Gegend nicht mehr frei, sondern ein zwischen zwei Alien-Rassen heiß umstrittenes Territorium! Nun, drei Parteien sind selbst im Kosmos zwei zu viel, weshalb ein heftiger Krieg entbrennt, der schließlich durch ein Treffen der drei Regierungschefs beendet wird. Ort der Verhandlungen ist eine verlassene Raumstation. Und als diese Station plötzlich spurlos verschwindet, bricht der Krieg erneut los – doch diesmal gibt es nur noch die militärische Lösung!


Der Truppenaufmarsch geht erfolgreich voran – die Asteroiden (links oben im Bild) können übrigens zur Erzgewinnung genutzt werden!

»Outforce« ist vom Konzept her ein ganz traditionelles Strategiespiel. Der Weltraum präsentiert sich gewissermaßen als Scheibe, die in einem begrenzt veränderbaren Winkel von oben betrachtet wird – das ist natürlich nicht gerade realistisch, fördert aber die Übersichtlichkeit enorm. Und Übersicht werden Sie schon benötigen, denn hier geht es ziemlich flott drunter und drüber. Für ein Strategical spielt sich Outforce tatsächlich recht rasant, wenngleich gemütlichere Naturen die Echtzeituhr auch herunterdrehen können.

Generell geht es in den einzelnen Missionen darum, zunächst einmal die Ökonomie durch Rohstoffgewinnung zu sichern, um dann durch Bau von Offensivschiffen oder defensiven Objekten (Ortungsanlagen, Sperrgürtel, sowie Raketen- oder Laserfestungen) die Voraussetzungen zur Erfüllung der jeweiligen Ziele zu schaffen. Insgesamt bringen es die drei Rassen auf etwa 120 verschiedene Einheitentypen. Zudem versprechen die Hersteller, eine Konsole einzubauen, mit deren Hilfe man Skripts zur Automatisierung einzelner Funktionen ebenso entwerfen sowie variable Werte verändern kann.

Ein Karten-Editor soll ebenfalls dabei sein. Bis zu 16 Teilnehmer sind im Mehrspieler-Modus möglich, wobei der Schwerpunkt auf unterschiedlichen Team-Optionen liegt. **(jn)**


Das ist doch mal ein wirklich hübscher Energiestrahl, oder?


Die endlose Armada unterwegs zu den feindlichen Stellungen.

HITMAN: CODENAME 47

Wer als Auftragskiller einfach nur drauflos ballert, der lebt nicht lang – auch nicht bei diesem 3D-Egoshooter. Hier ist Schleichen angesagt, wenngleich die Vielfalt an Tötungsarten jeden Gerichtsmediziner erfreuen wird.



Im Dschungel tauschen Sie Ihren schicken Designeranzug gegen praktischere Kleidung.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** IO Interactive/ Eidos Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Dezember 2000
- **Internet:** www.eidos.de
- **Besonderheiten:** Spieler als Auftragskiller ■ Reale Schauplätze ■ Unterschiedliches Vorgehen möglich ■ 3rd-Person-Ansicht ■ Taktisches Vorgehen im Stil von »Dark Project«

Es gibt schon so richtig miese Berufe: Manch ein Bäcker dürfte sich nur mit Mühe an die frühen Arbeitszeiten gewöhnen, nicht wenige Architekten haben ihre Probleme mit dem Geschmack der Bauherren und auch als Schlachter zu arbeiten, soll nicht immer die reinste Freude sein.

Ja, gerade als Schlachter hat man mitunter einen echten Drecks-Job – erst recht wenn die Opfer sich wehren, die Polizei Sie für Ihren Broterwerb jagt und die Auftraggeber nur bei Zufriedenheit zahlen. Sie vermuten schon ganz richtig: Bei »Hitman« müssen Sie sich als Auftragskiller verdingen und dafür erst einmal Ihre Skrupel über Bord werfen. Allerdings ist Hitman keineswegs ein typischer Niedermäh- und Metzel-Shooter. Stattdessen sind einige Ähnlichkeiten zu den Eidos-Hits »Dark Project« und sogar »Deus Ex« zu finden. Die Macher sprechen denn auch von einer Hybride aus intelligentem Shooter und Action-Adventure. Dennoch soll hier nichts beschönigt werden: Es geht ums Töten, und in den 13 Missionen, mit angeblich insgesamt rund 25 Stunden Spieldauer, werden Sie darum auch nicht herumkommen.

Bei Anruf Mord

Ihre Aufträge erhalten Sie von einer Ende der 50er Jahre gegründeten kriminellen Vereinigung ehemaliger Fremdenlegionäre. Diese Herren scheinen sich jedoch zu Humanisten gewandelt haben und lassen daher lieber töten, statt dieses Handwerk selbst auszuüben. An dieser Stelle kommen Sie zum Zuge – Ihre Herkunft ist mysteriös und Ihre Zukunft ungewiss. Sie reisen zu real existierenden Schauplätzen an weit auseinanderliegenden Orten der Welt und findet sich zunächst in Hongkong wieder.

Später lernen Sie unter anderem ein Budapester Hotel und den tropischen Regenwald intensiver kennen und wenden dort Ihre Fähigkeiten an. Angesichts einer oft überwältigenden Übermacht der Gegner ist vorsichtiges Vorgehen und meistens auch lautloses Töten – inklusive der Beseitigung der Leichname – angebracht, um sich nicht zu verraten. Zum Einsatz kommen dabei höchst unterschiedliche Waffen und Werkzeuge, die teils gefunden, teils mit dem Sold für die Aufträge auf dem Schwarzmarkt erworben werden sollen. Die Gestaltung der Szenerien, insbesondere die gelungenen Texturen wirken derzeit sehr ansprechend, gearbeitet wird noch an der ambitionierten Künstlichen Intelligenz. Schließlich sollen die Wachen authentisch reagieren und bei Unachtsamkeiten sofort Verdacht schöpfen. Zudem ist es beabsichtigt dem Spieler immer mehrere Lösungsmöglichkeiten offen zu halten: Je nach Temperament können Sie dann entweder sehr vorsichtig oder ganz kaltblütig vorgehen. Irgendwann erfahren Sie dann auch, was es mit dem Codenamen 47 auf sich hat und warum auf Ihrem Hinterkopf ein computerlesbarer Strichcode eingebrannt ist. Gespielt wird übrigens mit Blick von hinten auf Ihre Spielfigur; dem ersten Anschein nach leidet die Schnelligkeit der Kämpfe dennoch nicht unter der »Tomb Raider«-Perspektive. Das dänische Entwicklerteam hat bislang nicht nur bei der Spiel-Engine ganze Arbeit geleistet, sondern verfügt auch ansonsten über zahlreiche gute Einfälle. Insofern hat Hitman das Potenzial, zu einem echten Hit zu werden. **(tw)**

»Hitman hat das Potenzial zu einem Hit.«



Mit finsterer Mine schleichen Sie um disen Tempelschrein herum.



Wir werden für Sie das herausfinden, was das Hand-Symbol zu bedeuten hat.



Der Entwurf für ein besonders schnuckeliges Geschöpf.

STARTOPIA

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Mucky Foot/ Eidos Interactive
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Internet:** www.eidos.de
- **Besonderheiten:** ■ »Dungeon Keeper« im Weltall ■ Gute 3D-Grafik ■ Neun Alien-Rassen mit Eigenheiten



Deutlich ist hier die Krümmung der riesigen Raumstation zu erkennen.

Als »Dungeon Keeper« im Weltall, oder als »Theme Park World« auf einer Raumstation – so könnte man diesen originellen Titel am ehesten charakterisieren.

Jede Nacht trägt der Wind das leise Klagen all der enttäuschten Spieler an mein Fenster, die angesichts des ewigen Software-Einerleis auf originelle Ideen oder zumindest witzige Umsetzungen hoffen. Nicht verzagen, denn Rettung naht.

»Startopia« ist der Geheimtipp für alle, die mehr als nur die Fortsetzung eines Erfolgstitels erwarten. Entwickelt wird dieser Hoffnungsträger von Ex-Bullfrog-Mitarbeitern, die sich unter dem Label »Mucky Foot« zusammengeschlossen haben.

Die Jungs von Mucky Foot haben bereits an Klassikern wie »Theme Hosptial« oder »Theme Park« herumgewerkelt. Tatsächlich kann es Startopia in punkto Originalität und Abgedrehtheit glatt mit den legendären Bullfrog-Einfällen aufnehmen. Sie übernehmen die anspruchsvolle Aufgabe, eine Reihe von inzwischen nutzlos durchs All treibenden Raumstationen wieder flott zu machen. Jede der Stationen ist ringförmig aufgebaut und in drei Decks unterteilt, die wiederum in 16 Sektionen zerfallen. Ganz innen liegen die technischen Anlagen mit deren Hilfe der Laden am Laufen gehalten wird. Darüber befinden sich die Freizeit- und Vergnügungsetagen, durch die neue Bewohner angelockt werden können. Ganz außen muss ein Bio-Deck betreut werden – mitsamt veränderbarer Landschaft und Ökosystemen.



Das gemütliche Heim eines Bewohners.

Wandel durch Handel

Erfolg hat nur, wer möglichst viele Außerirdische in seine Räumlichkeiten lockt – und dafür sollte man die Bedürfnisse und Charaktereigenschaften der neun Hauptrassen eingehend studieren. Keine Sorge – Startopia soll ein höchst humorvolles Spektakel werden, daher ist es eine Freude, die Alien-Gattungen zu betrachten und deren Wünsche herauszufinden. Ähnlich wie bei »Dungeon Keeper« ziehen die 40 von Ihnen zu bauenden Einrichtungen automatisch zusätzliche Bewohner an. Forschungseinrichtungen verbessern die Technik und auch militärische Vorbereitungen sollten getroffen werden. Schließlich sind Sie nicht allein auf den Raumstationen – Konkurrenten versuchen gleichzeitig Sie auszustechen, und dabei geht es nicht immer friedlich-kapitalistisch zu.

Immerhin gibt es auch die Möglichkeit Waren zu handeln und so die eigene Lage zu verbessern. Selbst ohne Ihr Eingreifen laufen die meisten Dinge in dieser Simulation selbstständig weiter, denn sowohl die Alien-Gesellschaft als auch die Ökonomie wird von Ihnen nur indirekt beeinflusst: Durch den Ausbau der Station schaffen Sie die Rahmenbedingungen, in denen sich die mitunter sehr witzig gestalteten Außerirdischen entfalten.

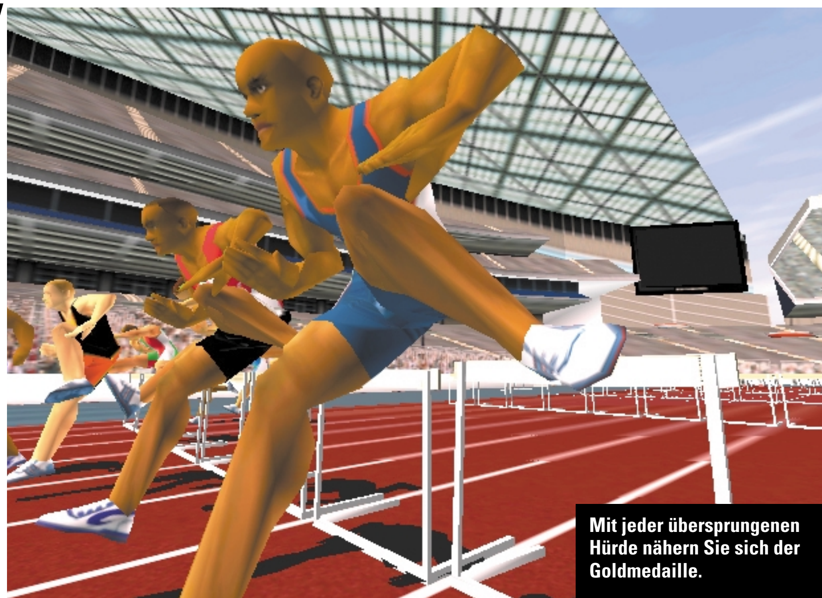
Wie viel Liebe in diesem Spiel steckt, zeigt auch die bereits jetzt sehr hübsch wirkende 3D-Grafik. In Windeseile können Sie sich durch die farbenprächtig und phantasievoll gestalteten Raumstationen bewegen und das Geschehen aus unmittelbarer Nähe beobachten. Auf verwirrende Statistiken wollen die Entwickler verzichten – alles soll auf der Station selbst plastisch sichtbar sein. In den 25 Missionen werden höchst unterschiedliche Aufgaben an den Spieler gestellt – natürlich wird es anfangs verhältnismäßig gemächlich zur Sache gehen, während später knifflige Herausforderungen auf Sie warten. Zudem dürfen bis zu drei weitere menschliche Mitspieler gegen Sie antreten.

Insgesamt gehört Startopia für Freunde ungewöhnlicher Spielideen zu den viel versprechendsten Titeln dieses Jahrgangs. **(tw)**



Unheimliche Begegnung der dritten Art.

SYDNEY 2000


Mit jeder übersprungenen Hürde nähern Sie sich der Goldmedaille.


Natürlich gehört auch das klassische Gewichtheben zum Repertoire dieser virtuellen Olympiade.

Keine offizielle Olympiade ohne offizielles Erfrischungsgetränk, offizielles Insektenvertilgungsmittel und offizielles Computerspiel. Diesmal hat sich Eidos die Lizenz für Letzteres gesichert.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Attention to Detail/ Eidos Interactive
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Internet:** www.eidos.de
- **Besonderheiten:** Offizielles Spiel zur Olympiade ■ Trainingsmodus ■ 32 Länder ■ Mehrspieleroption

Wenn in wenigen Wochen die Olympischen Spiele eröffnet werden, dann fiebern wieder Milliarden von Fernsehzuschauern mit ihrem Lieblings-Diskuswerfer um die Goldmedaille. Doch nicht immer sichert sich der Held Ihrer Wahl ein Stück Edelmetall – gut, dass Sie Patzer dank »Sydney 2000« am Computer vergessen machen können.

Schon seit der Olympiade 1984 in Los Angeles hat sich die Tradition eingebürgert, den Sportlern mit dem eigenen Joystick auf die Sprünge zu helfen. Das damals erschienene »Summer Games« gilt noch heute als Klassiker und hat eine ganze Spieler-Generation geprägt. Dieses Jahr hat Eidos die Stafette übernommen und den bislang unscheinbaren Entwickler Attention to Detail aus Warwick in England mit der Umsetzung beauftragt. Die von Eidos formulierten Ansprüche ans eigene Produkt sind hoch: Die neuesten Motion-Capturing-Techniken und die Verwendung von Architekturplänen der Wettkampfstätten sollen zur Authentizität beitragen. Schließlich will man das »realistischste Sportspiel aller Zeiten« erschaffen.

Trainieren Sie die Athleten.

Dabei sein ist alles

Die von uns angespielte Betaversion ist jedoch noch weit davon entfernt, dieser angekündigte Meilenstein zu werden. Gesteuert werden die Athleten praktisch in jeder Disziplin durch wildes Eindreschen auf zwei Tasten, ein spezieller Rhythmus scheint dabei nicht erforderlich, offenbar sogar schädlich zu sein. Solch eine Steuerung war Standard in den 80er Jahren und gilt inzwischen als überholt, doch Eidos setzt wohl auf Vorteile durch die eingängige Bedienung. Leider ist nicht geplant, Gutscheine für die Reparatur der Tastatur beizulegen, so dass Sie auf eine robuste Verarbeitung Ihrer Hardware hoffen müssen.

In zwölf Disziplinen dürfen Sie nach Herzenslust auf die Tasten hauen und so Ihre Sportlichkeit unter Beweis stellen. Neben dem 100-Meter-Lauf, Hürdenlauf, Hammerwurf, Dreisprung, Radrennfahren, Schwimmen und Gewichtheben gibt es sogar Tontaubenschießen oder Kajakfahren. Vor jedem Wettbewerb sind Trainingseinheiten zu absolvieren – meist einfache Übungen, die unterschiedliche Abschnitte der Körpermuskulatur des virtuellen Goldmedaillenanwärters stärken. Auch hier erfolgt die Bedienung auf bewährt einfache Weise.

Tatsächlich wirkt Sydney 2000 in der vorliegenden Version wenig authentisch, wozu auch die fast comicartige Optik speziell der Athleten beiträgt. Sowohl was die Anzahl der teilnehmenden Nationen – nur 32 – als auch die der Disziplinen betrifft, wird dieser Titel keine neuen Rekorde aufstellen. Seine Zielgruppe sind offenbar eher Gelegenheitsspieler, die einen schnellen Spaß für Zwischendurch suchen. Besonders der Mehrspieler-Modus könnte sich als interessant herausstellen, denn eine Spur schneller als die Freunde zu sein war und ist oft die größte Motivation. Zudem ist Sydney 2000 dank kostspieliger Lizenz ja das offizielle Computerspiel zur Olympiade uns als solches konkurrenzlos. **(tw)**

»In zwölf Disziplinen nach Herzenslust auf die Tasten hauen.«


Ein kräftiger Absprung im richtigen Moment führt Sie zum Sieg.

DESPERADOS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Spellbound/Infogrames
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.spellbound.de
- **Besonderheiten:** ■ Western-Szenario ■ 6 Helden ■ 25 Gegner ■ 35 Zivilisten und Tiere ■ 24 Missionen ■ Epische Hintergrundgeschichte


Das Bild lässt sich dreifach zoomen und in Auflösungen von 640 mal 480 bis 1024 mal 768 Punkten anzeigen.

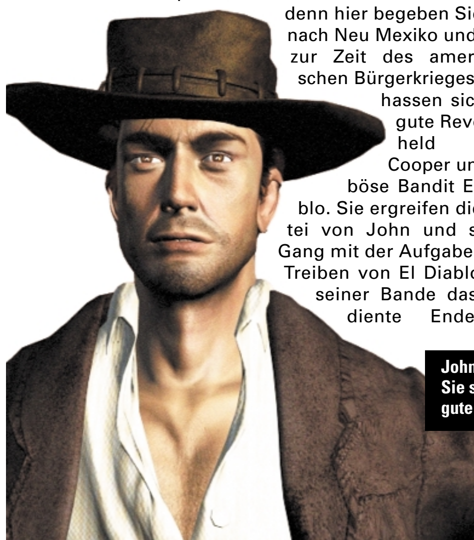
Abgefahrene Idee: Dieses experimentierfreudige Spiel verquirlt Elemente von »Jagged Alliance 2« und »Commandos« miteinander und verfrachtet das Ergebnis in den tiefsten Wilden Westen.


Game Over: Sehen Sie den Strick, ist alles vorbei.


In diesem Bild besteht Ihre Gang noch aus drei Leuten, links oben sehen Sie das Aktionsfenster des momentan aktiven Helden.

Fans von Clint Eastwood, Charles Bronson oder John Wayne wissen es längst: Echte Kerle gab es nur im Wilden Westen. Warum also kam bis jetzt noch keiner auf die Idee, ein Echtzeit-Strategiespiel in der Blütezeit amerikanischer Revolverhelden anzusiedeln?

»Desperados« behebt diesen Missstand, denn hier begeben Sie sich nach Neu Mexiko und zwar zur Zeit des amerikanischen Bürgerkrieges. Dort hassen sich der gute Revolverheld John Cooper und der böse Bandit El Diablo. Sie ergreifen die Partei von John und seiner Gang mit der Aufgabe, dem Treiben von El Diablo und seiner Bande das verdiente Ende zu bereiten. Die auszuführenden Sabotageaktionen, Showdowns und Hinterhalte finden am Tag, in der Nacht, während der Dämmerung sowie manchmal sogar inmitten eines kräftigen Sturms statt. Zusammengeklammert werden die insgesamt 25 Szenarien durch eine für Genre-Verhältnisse exorbitant große Hintergrundgeschichte, die teilweise in Form von FMVs über den Monitor flimmert. Nicht zuletzt aus diesem Grund bezeichnet Publisher Infogrames Desperados als »Adventure-Strategie-Spiel« - ob wir wohl Zeugen der Geburt eines neuen Genres werden?


John Cooper, den Sie spielen, ist der gute Revolverheld.

Sechs Helden und 25 Banditen

Das bleibt noch zu überprüfen. Fest steht aber, dass Sie Ihre sechsköpfige Truppe im Stil von »Commandos« dirigieren: Über eine Menüleiste vergeben Sie an jeden einzelnen Mann Befehle, wobei vor allem exaktes Timing und präzise koordiniertes Vorgehen über den Erfolg Ihrer Einsätze entscheidet. Sowohl die 25 Banditen als auch jeder Ihrer Leute verfügt über individuelle Fähigkeiten: Dem Meisterschützen John Cooper stehen Sam, ein Experte für Explosivstoffe, Quacksalber Doc McCoy, Kartenspielerin Kate O´Hara, der mexikanische Brutalo Inigo Sanchez sowie der flinke Chinese Mia Jung hilfreich zur Seite.

Nach der Absolvierung von sechs Trainingsmissionen steuern Sie Cooper zunächst mal alleine, der Rest Ihrer Truppe gesellt sich erst nach und nach hinzu. Gemeinsam werden Sie dann sehr unterschiedliche Schauplätze abklappern, etwa ein Westernkaff, so manchen Saloon, ein Pueblo und ein Gefängnis. Darüber hinaus besichtigen Sie ein Dampfschiff, ein Kornfeld, einen Sumpf, und sogar eine Goldmine. Und da sich echte Westernhelden ohne Pferd und Waffen stets nackt fühlen, werden Sie nicht nur den einen oder anderen Gaul satteln und besteigen, sondern stets eine stattliche Auswahl an Revolvern, Gewehren, Wurfmessern, Dynamit mitführen – und sogar einen hilfreichen kleinen Affen. **(md)**


Hilfe die Scheune brennt. Jetzt heißt es die Beine in die Hand nehmen.

DIE VÖLKER 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** JoWood
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** www.jowood.com
- **Besonderheiten:** Nachfolger des gleichnamigen Aufbauspiels ■ Drei Völker (Amazonen, Pimmons, Sajiki) ■ Jeder Einwohner besitzt individuelle Charakteristika ■ Vereinfachte Steuerung ■ Schwerpunkt auf Handel und Diplomatie ■ Karten- und Szenario-Editor ■ Mehrspieler-Modus via Internet


Die ansonst friedlichen Pimmons haben tapfere Recken angeheuert, die ihr Dorf vor den räuberischen Sajiki und den kriegerischen Amazonen schützen sollen.

Aufbauspieler aufgemerkt: Mit einem überarbeiteten Konzept, das sich auch an Genre-Neulinge wendet, schickt JoWood seine Völker in eine zweite Wirtschaftsschlacht.

Nirgendwo sonst sind »Die Siedler« und ähnliche Aufbauspiele derart populär wie im deutschsprachigen Raum. Und mit diesem Titel wird das bunte Treiben sogar noch intensiviert, denn anstatt wie die gesamte Genre-Konkurrenz auf eine austauschbare Masse an Wuselmännchen zu setzen, bekommt hier jeder Dörfler einen individuellen Touch.

Waren bei den ersten Völkern noch all Ihre Untertanen namenlose Wichte, die sich nur durch Kleidung und Berufswahl unterschieden, so haben nun alle Bewohner einen Namen, individuelle Bedürfnisse oder schlicht eine eigene Identität. So kann es sein, dass jeder Ihrer Leute andere Probleme und Krankheiten mit sich herumschleppt, derer Sie sich annehmen müssen. Außerdem tummeln sich zwischen den Hütten erstmals auch Frauen (bei den Amazonen sind es Männer) und kleine Kinder, die Sie dann von der Wiege bis zur Bahre beaufsichtigen.


So sind halt sie halt, die Frauen: Auch aus diesem wüsten Gemetzel werden die Amazonen als Sieger davongehen.


Der von Natur aus aggressive Sajiki hat auch seine zarte Seiten – wenn es um seine Familie geht.

Spieltechnisch müssen Sie eine leere Landschaft mit Leben erfüllen. Sie starten mit wenigen Leutchen, geben Gebäude wie Wohnhäuser, Farmen oder Werkstätten in Auftrag und sorgen für das leibliche wie seelische Wohl Ihrer Bevölkerung - auf dass es Ihnen die Schergen mit fleißiger Vermehrung danken. Die Gebäude besitzen nun auch einen Beeinflussungsradius. So führt etwa ein Mitten ins Wohngebiet gesetztes Wirtshaus zu einer gut gelaunten Nachbarschaft, während eine nahebei errichtete Kaserne für leichten Unmut im Viertel sorgt. Geändert wurde zudem die Steuerung. Mussten Sie im ersten Teil noch jede einzelne Figur beaufsichtigen, kümmern Sie sich nun in erster Linie um den wirtschaftlichen Aufbau und schauen zu, wie Ihre Einwohner reagieren.

Kriegslist mit Diplomatie

Auch der Kampf-Modus vermeldet Neuigkeiten. War es im ersten Teil noch nötig, Ihre Recken mühsam selbst auszubilden, dürfen Sie jetzt ein paar Ritter anheuern, die diesen Job übernehmen. Ritter stellen sich grundsätzlich nur in blühenden Gemeinwesen ein und um die Kerle bei Laune zu halten, sollten Sie Burgen bauen wie ihnen den Sold rechtzeitig überweisen. Die Erfinderei wurde ebenfalls vereinfacht: Sie warten schlicht darauf, dass ein Wissenschaftler vorbeischaut und Ihnen seine Dienste anbietet.

Simple Patrouillen allerdings, die zur Bewachung Ihrer Ansiedlungen wichtig sind, müssen Sie selbst ausbilden. Kluge Aufbauspieler verlassen sich aber sowieso nicht nur auf das Militär, sondern knüpfen diplomatische Nachbarschafts-Bande. Denn durch die kostspieligen Ritter wie Wissenschaftler müssen Sie immer gut bei Kasse sein und da ist ein solventer Handelspartner durchaus hilfreich - zumal der Zusammenarbeit zwischen den drei, mit individuellem Aussehen und Eigenschaften behafteten Völkern (Amazonen, Pimmons und Sajiki) ohnehin eine Schlüsselrolle zufällt. **(md)**

PIZZA CONNECTION 2



Eine Bar in der Nähe sorgt für viele Pizzeria-Gäste!

Die Pizza zählt zur Lieblingsspeise von Redakteuren – was liegt da näher, als ein Spiel daraus zu machen?

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Software 2000
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.software2000.de
- **Besonderheiten:** ■ Renovierte Grafik – weg vom Comic-Stil ■ Neue, verschlankte Steuerung ■ Strafferes Kampagnen-System

Abgesehen vom spontan sympathischen Thema verfügt diese Mehl-und-Ofen-Oper jedoch noch über eine weitere Existenzberechtigung, nämlich zwei Vorgänger.

Die Ur-»Pizza Connection« hat dabei den Status einer Insider-Legende, der Nachfolger namens »Pizza Syndicate« wurde hingegen ein Opfer der in Deutschland nicht sonderlich beliebten Comic-Grafik, in Tateinheit mit der



Hmmm, lecker! Rechts sehen Sie die Sterne-Wertung als einen Teil des jetzt vereinfachten Preisbildungs-Prozesses.

von vielen als verwirrend empfundenen Steuerung.

Für das aktuelle Pizza-Spiel haben sich die Designer also schwer am Riemen gerissen und zunächst einmal die Optik ausgetauscht. Einerseits wirken die Städte nun also wesentlich realistischer, andererseits wurden auch die Bedienungselemente und Screenmasken versachlicht. Einhergehend damit ist eine völlig neue Steuerung entwickelt worden: Stets am rechten Rand, einleuchtend unterteilt und optisch eher schlicht, findet sich nun ein Bedienungsfeld, mit dessen Hilfe durch höchstens zwei Klicks jede Funktion erreicht werden kann. Sie verlassen den eigentlichen Spielbildschirm also nicht mehr und können die Folgen Ihrer Aktionen direkt mitverfolgen.



Auch bei Nacht brodelt das Leben in der Stadt!



Manchmal werden Ihnen Mini-Missionen innerhalb des Szenarios angeboten, deren Erledigung gewisse Vorteile nach sich ziehen.

Auch am Spiel selbst ist kräftig gefeilt worden. Generell gibt es nach wie vor die Unterteilung in freies Spiel und Kampagne. In ersterem verfügen Sie wie gewohnt von Anfang an über alle Optionen, suchen sich eine von etlichen Städten als Wirkungskreis aus, eröffnen dort Ihre erste Pizzeria (wobei darauf zu achten ist, dass Speisekarte und Einrichtung dem lokalen Geschmack entsprechen) und basteln so peu à peu an Ihrem Wirtschaftsimperium. Die Kampagne hingegen wurde gestrafft und in ihrer Struktur dem klassischen Aufbauschema angepasst: Zunächst gibt es ein paar »kleinere« Missionen, in denen nur die Basis-Instrumente zur Verfügung stehen, später werden Ihre Möglichkeiten dann Stück für Stück erweitert.

In beiden Fällen stehen Ihnen zwei Besonderheiten bevor: Zum einen werden während einer Mission ab und zu kleine »Unteraufgaben« angeboten, bei denen es an Ihnen liegt, ob Sie den Auftrag akzeptieren oder nicht. Wenn ja, sollten Sie ihn allerdings besser erfolgreich abschließen, denn ein Scheitern bedeutet Strafmassnahmen, die Sie gegenüber der Konkurrenz benachteiligen. Zum anderen dürfen Sie auch mit der dunklen Seite der Macht Kontakt aufnehmen, um so die unbequemen Läden Ihrer Widersacher mit fiesen Methoden (Schlägertrupps, Ungeziefer, Bestechung) zu Grunde zu richten.

Nach wie vor mit von der Partie sind die zahlreichen Automatikfunktionen, mit denen ungeliebte Spielbestandteile dem Digi-Manager übertragen werden können – der arbeitet jedoch nur so gut, wie Ihre bis dahin erreichte Qualifikation in diesem Bereich es zulässt. Die beim Vorgänger eingestreuten »Action«-Spielchen schließlich wurden komplett gestrichen. Tja, und das Glanzstück des Spiels ist natürlich immer noch der Pizza-Bastelmodus, bei dem der Teigfladen eigenhändig mit köstlichen (manchmal auch weniger leckeren) Zutaten belegt werden muss und dann in die Speisekarte aufgenommen werden kann. Guten Appetit wünscht Ihr ... **(jn)**



Dieses Lokal wurde als Jugendtreffpunkt konzipiert und eingerichtet.

STAR TREK DS9: THE FALLEN


Die Flucht aus dem Arduria-Lager: Diese Jem'hadar möchten sich noch etwas mit Major Kira unterhalten.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** The Collective/ Koch Games
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** September 2000
- **Besonderheiten:** www.thecollective.com
- **Besonderheiten:** Spielt nach der siebten Deep-Space-Nine-Staffel ■ Mit »Unreal Tournament«-Engine ■ Worf, Kira und Sisko in den Hauptrollen

Beim Barte der Propheten: Wenn Captain Sisko und seine Mannen nicht schleunigst drei rote Sphären auftreiben, geht's im Wurmloch noch runder als sonst zu.


Grummel: Nicht mal eine Lasersperre kann man in Ruhe öffnen, überall müssen sich diese Cardassianer herumtreiben.

Die Serien-Crew um Captain Sisko wurde von den Spieledesignern bislang eher stiefmütterlich behandelt. Nach dem etwas schwerblütigen Adventure »Harbinger« herrschte vier Jahre lang Funkstille.

Doch schon auf zwei E3-Messen präsentierte uns Simon & Schuster Interactive (in Deutschland über Koch Games vertrieben) ein fesches Action-Adventure aus dem Gamma-Quadranten. Taktisch gut vorbereitet: Inzwischen ist die TV-Serie abgedreht und wurde gegen Ende noch einmal richtig gut – genügend Interesse für »Star Trek DS9: The Fallen« dürfte damit vorhanden sein.

Die Hintergrundgeschichte ist rasch erzählt: Ein bajoranischer Kult huldigt den Pah-Wraith, einer außerirdischen Rasse, die von den Propheten vor ein paar tausend Jahren aus dem Wurmloch verbannt wurde. Mit Hilfe von vier roten Sphären wollen die Burschen dorthin zurückkehren, um sich an den Propheten zu rächen. Eine Sphäre hat der Kult schon aufgetrieben, die restlichen drei sollten Captain Sisko, Major Kira und Lieutenant Commander Worf vor ihnen finden, wenn sie das Universum (was sonst?) retten wollen.


Die Insassen dieser Rettungskapsel dürften bei der Landung nasse Füße bekommen haben.


Ein echter Klingone lässt sich von einem solchen Hindernis nicht aus der Fassung bringen.

Trio mit sechs Fäusten

Die uns vorliegende Alpha-Version von The Fallen enthielt nur eine Handvoll der versprochenen rund 40 Level. Captain Sisko sucht in seinem Abschnitt nach Überlebenden eines Schiffsunglücks: Zahlreiche Rettungskapseln liegen wild verstreut in einer zerklüfteten, von Meteoriten durchsiebten Landschaft. In der sich zu allem Übel nicht nur Raubtiere, sondern auch ein paar Jem'hadar herumtreiben. Major Kira sitzt in einem Gefangenenlager der Dominion auf dem Planeten Arduria fest. Aber nicht lange: Bei ihrem Ausbruchsversuch klettert, hangelt und springt sie durch enge Wartungskorridore und Maschinenhallen, muss einen Reaktor deaktivieren und ebenfalls etliche Jem'hadar-Schergen ausschalten. Etwaige Mitgefangene sollte Kira dabei besser am Leben lassen. Lieutenant Commander Worf infiltriert indes einen Stützpunkt der Cardassianer auf einem Eisplaneten, immer auf der Hut vor Selbstschussanlagen und Patrouillen.

Die Grafik-Engine von »Unreal Tournament« kaufte Entwickler The Collective bei Epic Megagames ein. Nicht verkehrt, denn zusammen mit der »Quake 3 Arena«-Engine zählt sie noch immer zur Spitzenklasse. Bunte Licht- und Nebeleffekte, realistische Wasseroberflächen und mit einem handelsüblichen Phaser zerlegbare Level – da lacht nicht nur das Trekker-Herz. Selbst der Blick auf einen Drehkörper kann da nicht mithalten.

Anders als der auf den Seiten 70/71 vorgestellte 3D-Shooter »Star Trek Voyager: Elite Force« spielt The Fallen nicht nur in geschlossenen Räumen: In freier Natur macht das Hüpfen noch einmal so viel Spaß. Allerdings mit teilweise happigerem Schwierigkeitsgrad, der hoffentlich noch entschärft wird. **(ra)**

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Raven Software/ Activision
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** September 2000
- **Besonderheiten:** Starke Story und tolle Atmosphäre ■ Oft mehrere Problemlösungen möglich ■ Feine Mehrspieler-Varianten ■ Verwendet die»Quake 3 Arena«-Grafik-Engine
- **Internet:** www.activision.de



Die Brückenatmosphäre dürfen Sie nicht lange geniessen: Im Maschinenraum droht ein Warpkern-Bruch.

Tolle Sache: Die neueste Fassung von »Star Trek Voyager: Elite Force« erinnert mehr an ein Action-Adventure als an eine dumpfe 3D-Ballerei.





Neulich, bei einem Kommandounternehmen auf dem Borg-Würfel: Glücklicherweise haben Sie schon die I-Mod-Kanone wieder gefunden, die die Schutzschirme der Maschinenwesen problemlos durchdringt.

Bis zur Erde sind es nur noch ein paar Jahrzehnte Flugdauer, in denen sich die Besatzung mit Borg, Hirogen, Kazon und anderen Wegelagerern herumschlägt: Willkommen bei »Star Trek Voyager«.

Das erste Spiel zur TV-Serie beginnt mit einem Paukenschlag: Als Sicherheitsoffizier Munro sind Sie Mitglied des von Lieutenant Tuvok gegründeten Hazard-Teams – einer Art Sondereinsatzkommando – und beamen auf einen Borg-Würfel. Dort suchen Sie eine selbstmodulierende Waffe, gegen die sich sogar die Borg nicht wehren können und retten nebenbei versprengte Kameraden. Kaum zurück auf der Voyager, wird diese von einem fremden Raumer angegriffen und inmitten eines Schiffsfriedhofes teleportiert.

Munro, übernehmen sie: Im Auftrag von Captain Janeway sollen Sie Lieutenant Torres helfen, einen Warpkern-Bruch zu verhindern. Dumm: Der Weg in den Maschinenraum ist durch den Angriff mit Hindernissen gespickt. Und nebenbei wird die Voyager noch von feindlichen Truppen geentert, die Sie mit dem Hazard-Team zurückschlagen müssen ...

Gehirn einschalten!

Bevor Sie dem Schiffsfriedhof Lebewohl sagen können, warten rund 40 Missionen in acht großen Arealen wie der Voyager oder einem Borg-Würfel auf Munro und seine Kameraden. Jedes Hazard-Team besteht neben seinem Anführer aus mehreren Spezialisten, beispielsweise einem Scharfschützen, Techniker oder Arzt. Diese Burschen lernen Sie im Spielverlauf in kleinen Dialogen immer besser kennen – so schmerzt ihr Tod stärker als der eines namenlosen Rothemdes. Dazu mischen die »berühmten« Offiziere von der Brücke kräftig mit – so begleiten Sie Lieutenant Tuvok und Seven of Nine auf zwei Missionen. In einer anderen fliegt Sie Heißsporn Tom Paris im Delta Flyer zu Ihrem Einsatzgebiet. Gescriptete


Feuer frei: Die Crew zielt in einer Multiplayer-Niedrig-Gravitationszone aufeinander.



Gleich geht's rund: Vor einer brenzligen Situation in einem Frachtraum gibt der Chef Ihres Hazard-Teams Ihnen letzte Hinweise – hören Sie besser genau zu.



Energie: Das Hazard-Team verschwindet zu einer Aufklärungsmission. Mögen die Transporter auch noch bei der Rückkehr funktionieren ...

Ereignisse sorgen für eine mehr als dichte Atmosphäre: Besatzungsmitglieder basteln an den Schiffsinnereien herum, Ihr Vorgesetzter treibt Sie zur Eile an, das medizinisch-holografische Notfallprogramm versucht, im Pausenraum eine Ihrer Kolleginnen zu therapieren. Anders als bei »Half-Life«, in dem diese Sequenzen oft hinter Glasscheiben abliefen, dürfen Sie die Szenen in Elite Force sogar unterbrechen oder beeinflussen.

Blindes Herumgeballere bringt Ihnen höchstens ein rasches Weltraumbegräbnis oder einen Stammplatz in der Arrestzelle. Geschicktes Vorgehen ist Pflicht – besonders, wenn Sie für eine Teilaufgabe (wie eben die Abschaltung des Warpkerns) nur begrenzt Zeit haben. Dennoch ist Elite Force grundsätzlich linear. Mike Gummelt, beim Designerteam Raven Software verantwortlich für Scripting und künstliche Intelligenz dazu: »Wir wollen nicht, dass sich ein Spieler fragt, ob er irgendetwas verpasst hat und an die Entscheidungsstelle zurückkehrt – bloß um herauszufinden, ob die Geschichte einen anderen Verlauf nimmt. Ich habe noch nie ein Spiel gespielt, das eine gute Story und einen wirklich nicht-linearen Plot besessen hat.«

»Blindes Herumgeballere bringt Ihnen ein rasches Weltraumbegräbnis.«



Vor dem Einsatz ist nach dem Einsatz: Im Umkleideraum hören Sie Ihren beiden Teamkollegen zu.

Team-Arbeit

Der verwendete »Quake 3 Arena«-Programmcode spiegelt sich auch in den Mehrspieler-Optionen wieder: Versuchen Sie sich allein gegen Bots oder mit »echten« Mitspielern gegeneinander, kooperativ oder im Capture-the-Flag-Modus. Neben der Voyager-Crew stehen Ihnen Figuren wie die Borg (samt Königin!), Klingonen, Hirogen und andere exotische Aliens zur Auswahl. Feine Waffen mit Sekundärfunktionen oder die üblichen Quake-Extras (beispielsweise Mehrfach-Schaden oder temporäre Unverwundbarkeit) fehlen nicht. Damit Sie sich mit mehreren Leuten in den Gängen der Voyager nicht verlaufen (und weil diese Level zu groß sind, um auf einen Streich im Speicher zu stehen), gibt es zwei Voyager-Phantasie-Szenarien im Schiff, eins um einen virtuellen Maschinen- und ein zweites um einen virtuellen Frachtraum.

Schon jetzt steht fest: »Elite Force« macht ungeheuren Spaß. Gespräche zwischen und mit den Crew-Mitgliedern schaffen unheimlich viel Atmosphäre, ebenso wie das perfekt im Enterprise-Look gestaltete Benutzerinterface. Voyager-Fans freuen sich auf Krabbeleien durch Jeffries-Röhren, einen Besuch im Maschinenraum oder der Brücke und natürlich auf Kletterpartien in Turbolift-Schächten. Die Raven-Designer wollen auch Neelix' Küche, die Krankenstation, Shuttle-Rampen und das astrometrische Labor ins Spiel einbauen. Dabei wacht Paramount als Inhaber der Star-Trek-Lizenz mit Argusaugen über die »Authentizität«: Vom Level-Layout über die Dialoge bis hin zu Waffen und Ausrüstungsgegenständen muss alles an den Augen der Trek-Experten vorbei. Unsere drängendste Frage: Warum kann es nicht schon September sein? **(ra)**



Ein Klingone?! Mit dem Scharfschützen-Modus holen Sie sich ferne Feinde ins Visier.



Gekrümmte Oberflächen und die »von hinten«-Perspektive: Quake 3 Arena sei Dank.



Hand aufs Herz: Wollten Sie sich nicht schon lange für Janeways ewiges Zaudern rächen?

ARCANUM
OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Troika Games/ Sierra/Havas Int.
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** www.sierrastudios.com/games/arcanum

- **Besonderheiten:** Drei verschiedene Spielstile möglich ▪ Dampfmaschinen und Zauberstäbe in einem Spiel ▪ jede Menge Skills und Wissens-Disziplinen ▪ 280 unterschiedliche Monster, 80 Zaubersprüche ▪ Magie und Technik zusammen in einem Spiel

Altbekannte Zutaten auf neue Art und Weise zu mischen, das ist meist das ganze Geheimnis der so genannten Kreativen. Und Troika Games scheint es bestens zu beherrschen ...

Stellen Sie sich eine Mischung aus folgenden Bestandteilen vor: Die Bevölkerung des Landes (bestehend aus Menschen, Zwergen, Elfen und dergleichen) stammt ebenso wie die Magie aus der klassischen Fantasy, aber die Geschichte ist in der Ära der beginnenden technischen Revolution angesiedelt. So kommt eine maschinelle Komponente ins Spiel, wie sie auch in »Fallout« zu finden ist.



Auch in der scheinbar so friedlichen Elfenstadt können Feinde auf Sie lauern!

Letzteres ist kein Wunder, denn die drei Firmengründer von Troika Games (Tim Cain, Leonard Boyarsky und Jason Anderson) stammen aus dem Interplay-Stall und waren dort mit dem erwähnten Endzeit-Rollenspiel befasst. Natürlich handelt es sich um eine ziemlich ausgefallene Mixtur, wenn man Magie und Mechanik in einen Topf wirft, aber FASAs »Shadowrun« zeigte ja, dass so etwas durchaus hervorragend funktionieren kann.

Entscheidungen

Zumal »Arcanum« zunächst einmal ein Spiel für Solohelden ist – im weiteren Verlauf dürfen Sie zwar in gewissem Umfang auch mit NPCs auf die Reise gehen, doch dazu später mehr. Gleich zu Beginn des Abenteuers entscheiden Sie, wen oder was Sie verkörpern wollen. Darf es vielleicht ein bastelbesessener Zwerg sein? Oder ein Meistermagier von einem Elf? Vielleicht gar ein Halb-Oger als kraftstrotzender Keulen-Kerl?

Aber abgesehen von diesen rassebedingten Eigenschaften hängt noch viel mehr an Ihrer Entscheidung. Wer ein Magier sein möchte, wird beispielsweise damit leben müssen, dass er mit Technik nicht viel anfangen kann. Apparaturen werden bei ihm dazu neigen, den Dienst zu verweigern, Pistolen gar einen fatalen Hang entwickeln, nach hinten loszugehen – umgekehrt gilt natürlich dasselbe.

Unter Umständen ziehen Sie es dann vor, sich nicht zu spezialisieren? In diesem Fall stehen Ihnen zwar tatsächlich beide Welten offen, doch werden Sie es weder in der einen noch der anderen je zu wahrer Meisterschaft bringen.

> »Hunderte von Nebenquests.«

Überhaupt legt Troika Games sehr viel Wert darauf, dass der Spieler so vorgehen kann, wie es ihm am ehesten liegt. Wer etwa die langwierige Charakter-Bastelei zu Beginn nicht mag, kann einen der mehr als zehn Instanthelden verwenden und sogar dessen weitere Entwicklung in die Hände einer Automatik legen. Darüber hinaus wird es – ähnlich wie in »Planescape: Torment« – möglich sein, verschiedene Wege einzuschlagen: Der erwähnte Halb-Oger dürfte wohl die »Hau-druff-und-Schluss-Methode« kultivieren, während ein kultivierter Elf mit hohen Charismawerten sich eher aus allen Schwierigkeiten herausredet und auch ganz andere Gesprächsoptionen hat als der Muskelmann. Schließlich (und das erinnert nun wieder an »Quest for Glory«) soll man auch als heimlicher Dieb durch das Abenteuer schleichen können.

Generell heißt dies alles aber nicht, dass nicht auch Ihr Halb-Oger ein ganz cleveres Kerlchen werden könnte. Es hängt eben alles davon ab, welche seiner Eigenschaften und Fähigkeiten Sie im Laufe der Zeit wie stark weiterentwickeln. Arcanum kennt keine Klassen beziehungsweise Berufe, sondern lediglich zahlreiche Attribute (darunter acht grundlegende Werte wie Stärke oder Charisma sowie an die 200 sekundäre Fähigkeiten, Zaubersprüche, Techno-Talente und dergleichen) die mit Hilfe eines Punktesystems ausgebaut werden dürfen.

Linear oder kunterbunt?

Deutet so viel Freiheit darauf hin, dass wir es hier mit einem nichtlinearen Spiel zu tun haben? Ja und nein. Auch hier ist wohl der Vergleich mit Planescape angebracht, denn die Geschichte an sich hüpft wie dort von Fixpunkt zu Fixpunkt – die auch alle der Reihe nach besucht werden müssen. Dazwischen aber gibt es Hunderte von Neben-Quests, die ganz nach


Unerfreuliche Begegnung im Dschungel: Hier sind offenbar zwei Magier am Werke.



Hier ist ein äußerst schädlicher Flächenzauber am Werk.


Nicht nur ein Paradies für Rollenspieler, sondern auch eins für Modelleisenbahn-Freunde.

Belieben absolviert werden können oder auch nicht. Dabei verspricht Troika Games, dass es für die Hauptaufgaben, die zur Lösung erforderlich sind, immer verschiedene Lösungswege geben wird. Auch weist Oberboss Tim Cain darauf hin, dass viel Aufwand getrieben wurde, um Sackgassen zu verhindern, aus denen der Spieler auf Grund irgendeiner früheren Handlung nicht mehr herauskommt.

Kommt kämpfen!

Getreu dem Spaß an der Vielfalt, der andere Bereiche des Spieles prägt, bleibt Ihnen auch beim Kampf die Wahl: Sie können unvermeidliche Auseinandersetzungen automatisch ablaufen lassen, Sie können sich in Echtzeit duellieren oder auch rundenweise taktische Schiebespielchen frönen.

Letzteres mindert unsere Sorgen bezüglich eines Punktes, der schon vielen anderen Titeln den spielerischen Garaus gemacht hat: Wie sind mehrere Leute gleichzeitig im Kampf sinnvoll zu steuern? Denn Sie werden (wie oben schon erwähnt) ab und zu die Gelegenheit bekommen, einen Nichtspielercharakter als Reisebegleiter anzuwerben, der dann auch weiterhin vom Rechner gesteuert wird – die hier drohenden Katastrophen stehen uns aus den Erfahrungen der jüngsten Vergangenheit plastisch vor Augen. Aber wenn ein rundenbasierter Modus möglich ist, dürften hier wohl keine dramatischen Probleme zu erwarten sein.

»Kämpfe ganz nach Wunsch.«

Die Geschichte

Und worum geht es nun eigentlich? In dieser Hinsicht sind die Entwickler von Troika etwas geizig mit Informationen, fest steht jedoch, dass der Hauptcharakter (also Ihr Alter Ego im Spiel) sich in der Kabine eines Zeppelins befindet, als die fliegende Zigarre plötzlich und unerwartet von schnellen Kampffliegern attackiert wird. Das Luftschiff stürzt ab und Sie sind der einzige Überlebende! In der Folge werden Sie herausfinden müssen, was sich da eigentlich zugetragen hat – und warum. Und natürlich (wie könnte es auch anders sein) geraten Sie dabei in ein haarsträubendes Abenteuer, bei dem es schließlich um nichts weniger das Schicksal der Welt geht.

Ein Editor zum Träumen

Schließlich gibt es da noch einen besonderen Leckerbissen! Editoren an sich sind ja mittlerweile nichts Besonderes mehr, aber der von Arcanum besticht durch außerordentlich einfache Bedienbarkeit – im Grunde handelt es sich um einen Baukasten, mit dem man in fünf bis zehn Minuten einen Dungeon einschließlich der Monster zusammenbauen kann. Na gut, für die dazugehörige tolle Story benötigt man natürlich länger, aber die rein technische Bedienbarkeit scheint wirklich exzellent zu sein. Troika-Mitglied Leonard Boyarsky begründet das mit der für eine kleine Firma bestehenden Notwendigkeit, keine unnötige Zeit zu verschwenden, weshalb man sich schon früh einen professionellen Editor gebastelt habe, der absolut bequem und schnell alle erforderlichen Handgriffe und Einstellungen erlaubt. Tja, und den wird es jetzt sozuagen als Beilage umsonst dazu geben ... **(jn)**


Bei der anfänglichen Charakter-Erstellung: Klare Kiste, bei dem Herrn hier handelt es sich um einen Halb-Oger ...



Jede Menge witziger Objekte warten auf ihren Finder – so wie hier zum Beispiel der Intelligence Booster.


Sie befinden sich in der beginnenden Neuzeit – da sind angesichts eines bedauerlicherweise Dahingeschiedenen natürlich gute Manieren gefragt ...

Obwohl Sie Halo hauptsächlich aus der Perspektive der dritten Person spielen werden, benutzen Sie den Sniper-Modus aus der Ich-Ansicht.

HALO

SPIELFAKTEN

■ **Hersteller:** Bungie Software/ Microsoft
■ **Genre:** Action
■ **Termin:** 1. Quartal 2001
■ **Internet:** www.bungie.com, www.microsoft.com/games
■ **Besonderheiten:** Grandiose Grafik ■ Ausgereiftes physikalisches Modell ■ Interessante Erleichterungen für Multiplayer-Spiele



Der Panzer-Anzug ist fast unverzichtbar – und außerdem steckt dort die Alien-KI, die Sie die ganze Zeit begleitet.

Genialer Kracher oder Grafik-Blender? Spiel oder selbstablaufendes Videofilm-Tool? PC oder X-Box? Fragen über Fragen, zu denen wir hier ein Update geben.

Der Jeep fegt über den Hügel, dicht gefolgt von einem Schweber, voll besetzt mit ungemütlichen Außerirdischen, die ihre Energiewaffen leer pumpen. Die drei Jungs im Geländewagen lassen sich aber nicht lumpen und feuern mit einem fetten Maschinengewehr zurück, während der Fahrer das Auto um die Kurve schleudern lässt.

Das ist »Halo«, so wie wir es auf der E3 und diversen Vorführungen gesehen haben. Doch das eigentliche Spiel hat wohl noch niemand zu Gesicht bekommen. Bastelt Bungie nur an einer besseren Grafikdemo oder wird Halo zu einem Grafikblender wie damals »Incoming«?

Das zweite Problem ist die Übernahme von Bungie Software durch Microsoft. Die Jungs aus Seattle möchten den optischen Hochgenuss – denn der wird es wohl in jedem Fall – als Zugtitel für die X-Box. Damit ist es fraglich, ob Halo überhaupt für den PC erscheint. Unsere Vermutung: Es wird zunächst auf der X-Box, dann für den PC herauskommen. Da die Microsoft-Spielekonsole aber erst Ende nächsten Jahres verfügbar ist, wäre dann mit einem Termin Anfang 2002 zu rechnen, was hoffentlich nicht geschehen wird. Wir sind jedenfalls mal optimistisch und glauben Bungies Angabe von der E3, die das erste Quartal 2001 angibt.

Single-Spaß

Wie beim Mac-Spiel »Marathon« spielt eine künstliche Lebensform eine große Rolle. Diese KI lädt sich kurz bevor der Hauptdarsteller den Planeten Threshold betritt, in dessen kybernetische Matrix. »Die KI begleitet Dich die ganze Zeit über und hilft Dir«, sagt Designer Jason Jones. »Anstelle zu sagen »Hey, da zielt ein Sniper auf Deinen Kopf« sagt sie »Hey, da zielt ein Sniper auf unseren Kopf«. Das macht einen richtig starken emotionalen Eindruck und gibt uns Designern eine Menge interessanter Möglichkeiten in die Hand.«

Das Team ist sich jedoch noch nicht ganz im Klaren darüber, welche Ansichten gewählt


Luftschlachten spielen eine wichtige Rolle bei Mehrspieler-Gefechten.


In Halo begegnen Ihnen nicht nur formidable Lebensformen, sondern auch ein komplett modelliertes Wettersystem.

»Wird Halo zu einem Grafikblender wie damals »Incoming«?«

werden. Ganz klar wird der Sniper-Modus in der Ich-Ansicht dargestellt, denn »da gibt's keine andere Möglichkeit für«. Die Bungie-Jungs diskutieren aber eine generelle Unterteilung zwischen erster und dritter Person. Jones favorisiert eine Außenperspektive wenn Sie beispielsweise einen Jeep steuern. Aber wird es dadurch nicht schwerer, die bösen Buben zu überfahren? »Das glaube ich nicht«, lacht Jones. »Es genauso, als ob Du in der Realität einparkst: In der 3D-Ansicht ist es viel einfacher. Und mit dem Leute-Überfahren ist es genauso. Du hast einfach einen viel besseren Eindruck davon, wie groß Dein Auto ist und wohin es gerade fährt. Aber Mitfahrer wie etwa der MG-Schütze werden auch aus der Ego-Perspektive spielen können.«

Ganz einfach wird dieses Spiel nicht. Anders als bei aktuellen Shootern wird es keine Quicksave-Option geben. Sie laufen also nicht durch die Gegend, sehen einen Zwischengegner und speichern dann erst einmal. »Wir haben eine ganze Menge Ideen, wie wir den Spieler immer ganz kurz vor seinem Tod halten, ohne ihn durch ständiges Sterben zu bestrafen.«


Gesten ersetzen viele Informationen im Multiplayer-Spiel, die Sie ansonsten zeitraubend eintippen müssten.

Den Entwicklern ist klar, welchen Einfluss »Counterstrike« auf die »Half-Life«-Spielergemeinde hatte. Daher wird es für versierte Fans simpel sein, eigene MODs zu programmieren. Halo kommt mit einem Editor in die Geschäfte, der auf »C« basiert. Auch wenn das nicht einfach zu beherrschen ist, sollen selbst unerfahrene Programmierer das Spiel komplett nach ihren Vorstellungen umändern können.

Vorbildcharakter

Wer Parallelen in der Sciencefiction-Literatur sucht, dem fällt sicherlich zunächst Larry Nivens »Ringwelt« ein, denn in Halo zieht sich ebenfalls ein riesiger Metallreifen durchs All, allerdings nicht um eine ganze Sonne, sondern »nur« um den Planeten Threshold.

»Wir sind alle große Sciencefiction-Fans.« sagt Jones. »Von ein paar rühmlichen Ausnahmen abgesehen, scheint Hollywood vergessen zu haben, wie man einen guten SF-Film macht. Daher holen wir uns Inspiration aus der Literatur.« Zum Beispiel von Iain Banks. »So wie Banks »harte« SF schreibt versuchen wir, ein sehr realistisches Spiel zu machen. Alles soll wirklichkeitsnah und glaubwürdig sein; das bekommt Banks sehr gut hin.«

Und so soll auch der Einzelspieler-Modus überragend werden. »Irgendwann kommt der Punkt, an dem keiner mehr so wahnsinnig auf die gute Grafik achtet«, sagt Jones, der ja nun immerhin an Halo arbeitet, dem von der 3D-Engine her beeindruckendsten neuen Titel. »Unsere Hintergrund-Story ist so gut, →


Die Engine zeigt ihre Stärken vor allem im Outdoor-Bereich; Bungie arbeitet zurzeit an der Darstellung von Räumen und Korridoren.


So ist das richtig: Junge Männer haben Spaß an der Natur und dem Leben unter freiem Himmel.

→ dass man sie als Buch verkaufen könnte, wenn sie jemand aufschreiben würde.«

Gewusst wie

Auch wenn die Programmierer nichts Neues über Ihre Grafik-Engine verraten wollen – die Charaktere mit ihren dreifach geschichteten Texturen und den hohen Polygonzahlen sehen einfach hinreißend aus. Aus den Waffen fliegen Hülsen, Raketenschweife werden in der Ferne realistisch durch den Wind zerfasert.

Jones ist zuversichtlich, dass Halo einen neuen Standard in punkto Taktik-3D-Shooter setzen wird, vor allem im Mehrspieler-Bereich. Taktik und Teamwork ist essenziell für den Sieg. Angesichts bald herauskommender Titel wie »Tribes 2«, »Team Fortress 2« und »Quake 3 Team Arena« müssen sich die Designer schon etwas einfallen lassen, um sich abzuheben.

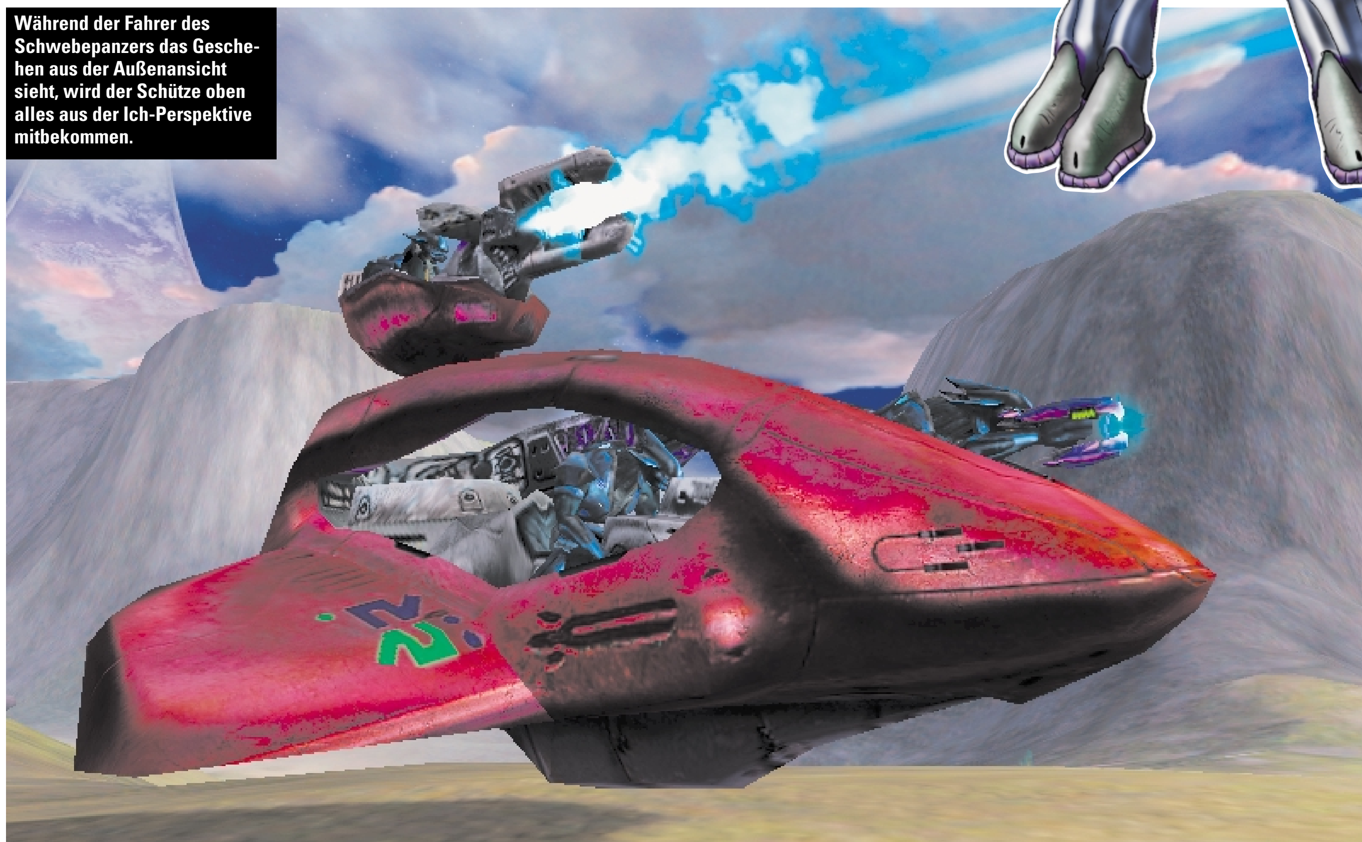
Dazu gehören die schon bekannten Gesten, die Sie als Makro abrufen können. Die Engine zeigt auch durch Körperdrehung, in welche Richtung ihre Mitspieler gerade schauen. So sind Sie sich sicher, dass sie Ihre Gesten auch mitbekommen. Von Voice-over-Net-Technologien hält Jones hingegen nicht so viel. »Um wen ich mir dabei Sorgen mache, ist der Modem-Spieler. Möchte der, dass der Datenstrom durch einen Typen aufgefressen wird, der mit ihm reden will, oder will er lieber mit seinem Scharfschützen-Gewehr einen guten Schuss anbringen?« Wenn Voice-over-Net Sinn macht, »wird Halo es ganz sicherlich haben«, aber bis dahin bleibt Jones abwartend.

Spaßig sind natürlich die Fahrten in den Vehikeln, wobei Sie die schönen außerirdischen Schwebegleiter auch klauen können. Da Taktik eine große Rolle spielt, ist es wichtig, zunächst einmal die Lufthoheit zu erringen, bevor Sie Bodentruppen absetzen können. Und dann geht es nicht nur darum, alle Gegner umzuschießen, sondern feindliche Gebäude wollen sabotiert und Fahrzeuge erobert werden.

»Unsere Hintergrund-Story ist so gut, dass man sie als Buch verkaufen könnte, wenn sie jemand aufschreiben würde.«

Somit richtet sich Halo sowohl an den Spieler, der zuhause allein vor seinem PC sitzt, als auch an den, der in seiner Online-Gemeinde aktiv ist und grundsätzlich nur mit anderen Leuten über das Internet spielt. Wir hoffen natürlich inständig, dass das Programm endlich herauskommt, und zwar für den PC. Doch Jason Jones verrät keinen genauen Termin, sondern bleibt bei seinem: »When it's done.« Na gut. **(Jim Preston/mash)**


Die Covenants, fiese Aliens, werden beeindruckende zweieinhalb Meter groß.


Während der Fahrer des Schwebepanzers das Geschehen aus der Außenansicht sieht, wird der Schütze oben alles aus der Ich-Perspektive mitbekommen.

WIZARDS & WARRIORS
QUEST FOR THE MAVIN SWORD

Es steht zwar nicht »Wizardry« drauf, aber in mancherlei Hinsicht steckt Wizardry drin – Designer D.W. Bradley kann seine Rollenspiel-Vergangenheit bei Sir-Tech eben nicht verleugnen ...

SPIELFAKTEN	
Hersteller:	Heuristic Park/ Activision
Genre:	Rollenspiel
Termin:	Herbst 2000
Internet:	www.activision.com/games/wizards
Besonderheiten:	■ Interessante Charakterentwicklung ■ Mehr als 120 Nicht-Spieler-Charaktere ■ Über 100 Zaubersprüche ■ 120 Stunden Dauer

Zwei übernatürlich mächtige Figuren aus ferner Vergangenheit bestimmen das Schicksal des Landes Gael Serran. Der eine, Cet, ist ein bösartiger Herrscher, liegt jedoch schon seit Äonen in einem todesähnlichen Schlaf.

Der andere, Anephas, ist ein herzensguter Hohepriester und hält (ebenfalls schlafend) seinen Widersacher Cet in Schach. Bis zu dem schicksalhaften Tag, an dem Anephas das Opfer eines misslungenen Experimentes wird und Cet sich aufs Neue erhebt ...

Zeit für Sie, die Welt zu retten – und zwar mit Hilfe des magischen Mavin-Schwertes. Doch halt, wo ist sie nur, die wertvolle Klinge? Tja, dies ist halt das Problem: Finden Sie das Schwert und bröseln Sie Cet eins über die Rübe. Rollenspiel-Veteranen sei dazu noch mal gesagt, dass »Wizards & Warriors« tatsächlich in mancherlei Hinsicht an die Wizardy-Serie gemahnt: Charaktere und ihre Eigenschaften/Fähigkeiten, Zwischentexte und Dialoge, ja sogar der Grafikstil weckt Erinnerungen. Was die Charakterentwicklung angeht, so haben die Programmierer allerdings ein interessantes und vermutlich sehr motivationsförderndes Detail eingebaut.

»Gemahnt an die Wizardry-Serie.«



Wenn Sie diesem Monster begegnen, dann schlagen Sie ihm bitte nicht die Köpfe ab!

Fortbildung

Anfänglich stehen nämlich nur vier grundlegende Klassen zur Verfügung (Warrior, Wizard, Priest und Rogue), doch wenn sich die Helden ein bisschen weiterentwickelt haben, kann es sein, dass sie den »Einstiegsvoraussetzungen« für einen höher qualifizierten oder stärker spezialisierten Beruf gerecht werden. So könnte der Warrior sich beispielsweise zum Paladin fortbilden, der Wizard zum Warlock, und so weiter. Insgesamt stehen auf diese Weise – einschließlich der vier erwähnten Basis-Typen – 15 Klassen zur Wahl.

Sechs Schulen der Magie verfügen über ein Angebot von mehr als 100 Zaubersprüchen, und bei den Kämpfen kommt ein flexibles, phasenbasiertes System zum Einsatz. Für jeden Charakter kann (wie man es von den Klassikern gewohnt ist) eine bestimmte Aktion festgelegt werden, wobei ein Wechsel selbstverständlich möglich ist.

Die Reisegruppe der Abenteurer bietet sechs Personen Platz, welche Sie anfangs in der Gilde zusammenstricken und dort auch gegen andere Helden austauschen können – hach, wer erinnert sich noch an das gute, alte »Bard's Tale«? Auch die Städte selbst wecken nostalgische Gefühle: Stellen Sie sich eine scrollbare 2D-Ansicht vor, bei der Sie einzelne Gebäude per Mausklick besuchen können. Übersichtlich ist das auf jeden Fall, aber natürlich nicht unbedingt zeitgeistig. Na ja, wer weiß, vielleicht tritt Wizards & Warriors ja auch eine Nostalgie-Welle los? **(jn)**


Nicht nur in der Wildnis, auch in düsteren Dungeons lauern Feinde ohne Ende.


Zu den Besonderheiten des Spiels gehört, dass Sie auch schwimmen und tauchen können!

SUBMARINE TITANS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ellipse Studios/ Koch Games
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** www.submarinetitans.com
- **Besonderheiten:** Bausteinmäßig veränderbare Gegner-KI ■ Standardaufgaben sind an einen digitalen Verwalter übertragbar ■ Technologie- und Ressourcen-Diebstahl möglich ■ Zufallsgenerator für immer wieder neue Einzelmissionen



Wenn das mal nicht eine schöne Me(er)tropole ist!


Oben: ein Boot der White Sharks und eines der Black Octopi im Duell. Links: ein Beispiel für die hiesige Unterwasser-Architektur

Wenn die Australier eines im Überfluss haben, dann sind das Ozeane – davon haben sich die Ellipse Studios inspirieren lassen!

Während ich mir die Demo von »Submarine Titans« anschaute, blickten mir wie üblich einige Redakteure über die Schulter. Der meistgeäußerte Kommentar lautete dabei: »Erinnert mich irgendwie an »Starcraft«.« Recht haben sie, die Kollegen! Klar, der Weltraum ist hier kein Thema, zudem sieht die Grafik ausgesprochen bunt und detailliert aus, von den möglichen hohen Auflösungen ganz zu schweigen.

Aber das Spielgefühl, doch, das erinnert sehr an die legendäre Space-Opera aus dem Hause Blizzard. Kein Problem eigentlich, denn gut geklaut ist immer noch besser, als schlecht selbst gemacht. Aber worum geht es überhaupt? Nun, wie allgemein bekannt ist, zerstört in 47 Jahren ein Kometentreffer die Erde. Nur wenige Überlebende können sich in die Weltmeere flüchten, wo sie langsam eine neue Zivilisation aufbauen – freilich eine, die in zwei Lager gespalten ist. Das eine (die Black Octopi) setzt auf Technologie, das andere (die White Sharks) auf Masse. Tja, hätte ein ganz gemütlicher Konflikt werden können, aber die schreckliche Wahrheit ist, dass sich plötzlich noch eine dritte Partei einmischt, nämlich die Silicons. Und die sind wortwörtlich nicht von dieser Welt ...


Der totale Krieg im Meer – als ob der Komet nicht schon genug Schaden angerichtet hätte ...

Daraus ergeben sich drei sehr unterschiedliche Kampagnen, die sich aber alle durch ausgefuchstes Ressourcen-Management auszeichnen. Zwei Sorten abbaubarer Rohstoffe werden für die Konstruktion neuer Gebäude benötigt, während Gold respektive Energie für den Betrieb der Forschungszentren erforderlich ist.

Leckerbissen für Fortgeschrittene

Abgesehen von den Kampagnen hält das Spiel einen schicken Zufallsgenerator für Einzelgefechte bereit, ja, es wird sogar Editoren für Szenarien und neue Kampagnen geben. Das alles spielt sich nett und geht gut von der Hand, während die besonderen Leckerbissen für den richtigen Spaß zuständig sind. Wie beispielsweise die Möglichkeit, Technologie und Rohstoffe zu stehlen. Oder die Option, geologische Formationen am Meeresgrund umzubauen, wenn man erst die entsprechenden Gerätschaften erfunden hat. Wenn man weiß, dass Höhlen, Kliffs und gar Tunnels eine Rolle spielen können, erscheint dieses Feature besonders viel versprechend.

Auch der automatische Manager gehört zu den erfreulichen Nachrichten, können Sie ihm doch etliche Standardjobs übertragen. Am allerschönsten ist aber, dass die Hersteller versprechen, dem ohnehin schon üppigen Fundus an Einheiten nach Veröffentlichung noch weitere hinzuzufügen, die man sich dann aus dem Internet herunterladen kann.

Submarine Titans wird auch großen Wert auf ausgedehnte Mehrspieler-Funktionen legen. Hier ist an bis zu acht Zivilisationen gedacht, die wiederum von jeweils bis zu 24 Mitspielern im Team gesteuert werden. Und zwar unabhängig davon, ob gerade Deathmatch oder kooperatives Spiel angesagt ist. Tja, da gibt es nur eine Schlussfolgerung: Meer ist eben einfach mehr ... **(jn)**

Schwerpunkt: PC gegen Konsolen

ANGRIFF DER KONSOLENJÜNGER



Vor einem Jahr erschien die Dreamcast von Sega, im Herbst rückt Sonys PlayStation 2 heran, und nächstes Jahr will Microsoft mit seiner X-Box den Konsolenmarkt auffrischen. Bricht nun etwa das Zeitalter der Videospiele an? Oder profitiert der PC durch Konvertierungen von der zu erwartenden Spieleflut?

Es mag nicht jedem aufgefallen sein, aber neben der bunten Welt der PC-Spiele existiert noch das Paralleluniversum der Konsolen. Die Unterschiede sind nicht unerheblich: So wird in den zuständigen Fachzeitschriften konsequent von Games statt von Spielen gesprochen.

Und es gibt sogar noch entscheidendere Differenzen. Wir vergleichen die aktuellen Systeme, blicken kurz zurück und wagen einen Ausblick.

Konsolen-Charakteristik

Konsolen dienen einzig und allein dem Spieltrieb. Anders als beim PC kann man keine Zweit-Anwendung als Haupt-Kaufgrund vorschieben: »Ich brauche den PC für die Hausverwaltung.« oder »Wie soll ich denn die Diplomarbeit ohne PC bewältigen? Das ist heutzutage unverzichtbarer Standard.« Sie sitzen auch nicht unmittelbar vor dem Monitor, sondern machen es sich in gebührendem Abstand in einem Sessel vor dem Fernseher gemütlich. Diese größere Entfernung war bislang auch nötig, da auf der beliebtesten (aber inzwischen stark veralteten) Konsole, der PlayStation, die Auflösung selten höher war als 320 mal 240 Bildpunkte. In einigen Metern Abstand und bei der sowieso geringeren Bildschärfe des Fernsehers stört es nicht weiter.

Konsolen sind viel billiger als ein PC. Für einen schnellen, aktuellen Rechner muss der geneigte PC-Spieler, Sie wissen das selbst, mindestens 1500 Mark veranschlagen – sofern Sie rechtzeitig genug beim Billig-Discounter vorbeikommen. Eine PlayStation oder ein Nintendo 64 kostet nicht mehr als 200 Mark, und sogar die neuen Konsolen sind inzwischen für 300 Mark (Dreamcast) oder 600 Mark (PlayStation 2, nur in Japan) zu bekommen. Mit Preisverfällen ist zu rechnen. Selbst die X-Box, die fürs nächste Jahr angekündigt ist, soll nicht mehr als 700 bis 800 Mark kosten.



Das Auge des Game-Boy: Ein Kameraaufsatz.

Vorteile von Konsolen

Programmierfreundlich: Eine einmal zusammengeschraubte Konsole bleibt für den Rest ihrer Lebenspanne unverändert. Das macht die Arbeit für die Programmierer wesentlich einfacher. Kompatibilitätstest und die Abstimmung der unterschiedlichsten Komponenten entfallen. Im Laufe der Zeit lernen die Programmierer das System zudem immer besser kennen und können so mehr Leistung aus ihm herauskitzeln.

Bedienfreundlich: Sie legen die CD ein und spielen los. Installationsprobleme gehören der Vergangenheit ab, ebenso wie die inzwischen bei PC-Spielen schon fast übliche Suche nach dem neusten Patch. Das hat allerdings den Nachteil längerer Wartezeiten, da immer alles von CD geladen werden muss. Der Arbeitsspeicher kann nicht alle Daten aufnehmen.

Absturzsicher: Aus den obigen Gründen kommt es fast nie vor, dass ein Konsolenspiel abstürzt.

Nachteile von Konsolen

Technischer Stillstand: Eine Konsole entspricht meist schon mit dem Erscheinungsdatum nicht mehr dem neusten technischen Standard, da meist auf Jahresfrist vorausgeplant wird. Und obwohl die Programmierer ständig dazulernen, können sie dem Leistungsvorsprung des PCs immer nur hinterherlaufen und ihn niemals einholen. Über die Jahre wird das Missverhältnis immer größer. Will man allerdings als PC-Spieler up to date bleiben, muss man auch bereit sein, alle ein oder zwei Jahre den Prozessor, die Grafikkarte und die Festplatte zu erneuern. Sonst werden die besten Spiele zu langsam. Und gerade im Bereich der Grafikkartenentwicklung schreitet die technische Entwicklung erschreckend schnell voran.

Genre-Armut: Eine Konsole besitzt in der Regel keine Tastatur; dies führte dazu, dass es praktisch keine Flug- oder Panzer-Simulationen gibt, die auf Tastatureingaben angewiesen sind. Auch komplexe Strategiespiele sind Mangelware. Eine Konsole richtet sich mit ihrem Angebot zumeist an jüngere Spieler, und da ist das Interesse an unkomplizierten Vergnügungen wie Rennspielen, Prügelspielen (dort nur Beat'm-Ups genannt) oder Geschicklichkeitsspielen (Jump-and-Runs) größer. Außer den erwähnten Genres gibt es noch viele Sport- und japanische Rollenspiele. Dafür erscheinen auf dem PC praktisch keine Prügelspiele.

Einseitig verwendbar: Wie gesagt; Sie können eine Konsole nur zum Spielen nutzen, ernsthafte Anwendungen entfallen. Versuche, der Dreamcast oder der PlayStation 2 das Internetspielen zu ermöglichen, werden zwar per integrierten Modem unternommen, stecken aber noch in den Kinderschuhen. Ob wirklich einmal LAN-Partys über Konsolen laufen, ist mehr als fraglich. **(uh)**

NINTENDO 64 – DAS POKEMON-PHÄNOMEN



Pokemon-Stadion: Die Kämpfe Pokemon gegen Pokemon sind gar nicht mal so unkompliziert.


Pikachu: Wer ihn kennt, muss ihn einfach gern haben. Oder er will ihn zum Mond schießen.

Das Nintendo 64 (kurz N64) gehört zu den älteren Konsolen. Auf ihr erschienen solche Perlen wie »Mario 64.«, welches viele für das beste Geschicklichkeitsspiel aller Zeiten halten. Um die Exklusivität zu wahren, übertrug Nintendo das Spiel auch nie auf andere Konsolen oder den PC. Vermutlich wäre das N64 aber dennoch in Vergessenheit geraten, denn die technischen Spezifikationen sind noch deutlich limitierter als bei der PlayStation – gäbe es da nicht die geheimnisvollen Wesen namens Pokemon. Unter der Führung des niedlichen Pikachu (einer von 251 Pokemons) haben sie dem N64 und dem Game-Boy wieder Leben eingehaucht. Besonders beliebt: Das Pokemon-Stadion, in denen die Viecher in strategischen Kämpfen gegeneinander antreten. Nebenbei hat sich eine eigene Kultur um die Tierchen entwickelt, die bei Sammelkarten anfängt und bei Kinofilmen oder Comics noch lange nicht aufhört. (uh)


Das N64 ist kaum größer als sein Eingabegerät.

GAMEBOY COLOR – EIN LANGER WEG SEIT »GAME AND WATCH«



Kaiserlich: Der Gameboy Color in der Farbe Purpur.

So 20 Jahre wird es wohl her sein, als erstmals primitive Geräte mit LCD-Anzeigen wie bei einer Digitaluhr Papas zum Kauf animierten und kleine Jungen zum Schwärmen brachten. Sie konnten mit Ihrer Figur zum Beispiel auf drei Positionen am Boden herumhüpfen und Bälle auffangen, die von oben »herunterfielen«, also an vorgegebenen Punkten aufleuchteten. Da sind moderne Game-Boys doch von einem anderen Kaliber. Sie verfügen zwar immer noch über einen nur sehr kleinen Bildschirm, imitieren aber relativ gelungen andere Konsolen- und sogar PC-Spiele. Der Gameboy Color (seit 1997) mit seiner farbigen Anzeige hat in letzter Zeit, auch im Rahmen des Pokemon-Fiebers, Großes bei der Vertreibung des Buches geleistet und wird vor allem in S-Bahnen oder im Urlaub gern zur Brust genommen. Über ein Kabel können sie mit anderen Gameboys verbunden werden, wodurch auch die Pokemon-Zucht verbessert wird. Verschiedene Hüllen in schicken Modefarben sind ein weiteres Feature, das den Gameboy Color für den kleinen Jungen von Welt zum unverzichtbaren Accessoire werden lässt. (uh)

Schwerpunkt: PC gegen Konsolen

AUF DEM LAUFSTEG



Jede Konsole besitzt ihre eigenen Stärken und Schwächen. Aber welche? Und wie hält der PC dagegen?

DER VIELSEITIGE: PAPA PC

Aus dem belächelten Büroknecht von einst, der mit Spielspaß so viel zu tun hatte wie ein zwei Tage altes Brötchen, ist der Motor einer Hardware-Industrie geworden, die jedes Jahr Milliardenumsätze macht. Ohne Spiele, die immer mehr Rechnerkraft voraussetzen, gäbe es keine Käufer für immer leistungsfähigere Computer.



Allein an der Größe gemessen überragt der PC jede Konsole.

Die Vielseitigkeit des PCs ist unübertroffen. Anders als bei Konsolen können Sie mit ihm Kalkulationen per Excel genauso gut vornehmen wie Glückwunschkarten mit mehr oder weniger gelungenen Motiven ausdrucken. Internetzugang per Modem oder ISDN, um nur die gängigsten Methoden zu nennen, ist ebenso selbstverständlich wie Fernsehempfang per entsprechend modifizierter Grafikkarte. (Hersteller Hauppauge mit seiner Karte Win-TV, circa 250 Mark, nähere Infos unter www.hauppauge.de.) Im Musikbereich hat sich der PC noch nicht richtig durchgesetzt, unsere Tonaufnahmen und Schnitte für die Multimedia-Leserbriefe entstehen aber alle am PC.

Wer sich noch nie mit einem PC beschäftigt hat, was auch bei jüngeren Leuten noch vorkommt, erhält einen Kulturschock. Was ein Treiber ist, wie man ihn updated, was »abgesicherter Modus« beim Bootvorgang bedeutet, wie die Formatierung einer Festplatte oder eine Windows-Neuinstallation funktioniert, das sind alles Rätsel, die Einsteiger hoffnungslos überfordern. Zum Glück sind PC-Besitzer nie alleine, fast jeder besitzt einen guten Kumpel, der einem im Notfall unter die Arme greift.

Und nach ein, zwei Jährchen Übung kommt selbst der Unbegabteste für gewöhnlich zurecht. **(uh)**

DER PC – TECHNISCHE DATEN

Da jeder PC anders ist, nur einige Eckdaten über momentan verfügbare Spitzen-Komponenten:

Preis: Von 2000 bis 10 000 Mark ist alles drin.
Prozessor: Momentan 933 MHz von Intel bzw. 1000 MHz von AMD (2000 Mark).
Arbeitsspeicher: 256 MByte SD-RAM sollten schon sein (600 Mark).
Grafikkarten: Ein vollwertiges Spitzenmodell ist die Herkules 3D-Prophet GeForce 2-GTS mit 64 MByte RAM von Guillemot (1000 Mark).
Soundkarte: Soundblaster Live Platinum (450 Mark).
Festplatte: 75 GByte von IBM (1300 Mark).
Monitor: 19-Zoll von Samsung (1000 Mark). Und so weiter; Spitzen-PCs sind teuer.

DER NACHFOLGER: DIE PLAYSTATION 2



Schick: Die PlayStation 2 kann auch hochkant aufgestellt werden. Eine externe Festplatte wird eventuell auch angeboten.

Die PlayStation von Sony war in den letzten fünf Jahre die beherrschende Konsole der Videospielwelt. Damit dies so bleibt, erscheint am 27. Oktober 2000 in Deutschland das Nachfolgemodell. In Japan kam die Konsole schon im März heraus und sorgte in den ersten Tagen für Warteschlangen wild grinsender Japanern in den Kaufhäusern. Kein Wunder – ist dort das Computerspielen (oder genauer gesagt: Konsolenspielen) genauso wie die Lektüre von Comics weit verbreitet und gesellschaftlich akzeptiert. Angeblich ist die PlayStation 2 eine Revolution – und für die Konsolenwelt mag das auch gelten.

Tatsächlich aber sind ihr selbst zwei Jahre alte PCs an Leistungskraft ebenbürtig. Zudem ist die Programmierung relativ kompliziert; auf der E3 war deshalb noch nicht viel Neues zu erspähen, die Programmierer müssen sich erst in Ruhe ins System einfinden. Dreamcast-Spiele gibt es bislang mehr, sie sind abwechslungsreicher und sehen auch besser aus. In einem Jahr mag das wieder anders sein. Die große Fangemeinde (die erste PlayStation wurde weltweit circa 73 Millionen Mal verkauft) betrachtet die Dreamcast mit Misstrauen und wartet lieber auf den offiziellen Nachfolger. Noch dazu ist die neue Sony-Konsole abwärtskompatibel, die meis-ten Vorgänger-Spiele sollen funktionieren. Und schneller und besser ausgestattet als die Dreamcast ist die PlayStation 2 außerdem. **(uh)**



Die PlayStation 1 (links) hat zum Ende ihrer Laufbahn noch einmal ein neues Design erhalten.

DIE PLAYSTATION 2 – TECHNISCHE DATEN

Preis: Etwa 700 Mark
Prozessor: 300 MHz (PlayStation 1: circa 34 MHz)
Arbeitsspeicher: 32 MByte RAM (PlayStation 1: 2 MByte RAM)
2fach-DVD-Laufwerk: Ermöglicht die Wiedergabe von DVD-Filmen. (Playstation 1: Double-Speed-CD-Laufwerk), DVD doppelt beschreib bar, enthält dann 6,4 GByte Speicher platz.
www.playstation.com

DER BEGABTE NEUEINSTEIGER: DIE DREAMCAST



Von allen modernen Konsolen ist die Dreamcast die kleinste und kompakteste.

Seit einem Jahr auf dem deutschen Markt, fristet Segas Konsole immer noch ein bescheidenes Dasein. Selbst im Herkunftsland Japan sind gerade mal zwei Dreamcast-Titel in den Top 30 der Videospiele-Hitlisten. Und dies, obwohl die Hardware in ihrer Leistung selbst aktuelle PCs an die Wand spielt. Die Bauweise der Konsole erlaubt es, Spiele der Sega-Automaten ohne größere Qualitätsverluste umzusetzen, so dass Titel wie Namcos »Soul Calibur« auf der Dreamcast genauso gut aussehen wie auf den teuren Spielhallenmaschinen. Als Massenspeicher dient eine Eigenentwicklung namens GD-ROM. Das sind CDs mit einer höheren Speicherdichte, die eine Kapazität von einem Gigabyte aufweisen. GD-ROMs können von CD-ROM-Laufwerken nicht gelesen werden, was die Herstellung von Raubkopien erschweren soll. Auch eine Besonderheit ist das integrierte 33.6-Modem, mit dem Sie entweder ins Internet gehen oder kommende Programme online spielen können. Ein großes technisches Manko ist die Speicherkarte »Visual Memory«. In dem 60 Mark teuren Stück finden gerade mal 128 KByte Platz, was 200 Speicherblöcken entspricht. Zwar kommen die meisten Titel mit moderaten neun Blöcken aus, doch gibt es zum Teil Spiele mit großem Speicherbedarf wie die Basketball-Simulation »NBA 2K«, die stolze 198 Blöcke benötigt. Mittlerweile läuft in Europa eine Werbekampagne, die sich auf die Online-Fähigkeiten der Dreamcast konzentriert. **(dk)**



Das Steuergerät hat einen Schacht für ein Rumble-Pack (erzeugt Vibrationen ähnlich der Force-Feedback-Technik) und ein Display, über das Internet-botschaften empfangen werden können.



Diese Angelrute gibt es nur für die Dreamcast, ein exklusives Vergnügen.

DIE DREAMCAST – TECHNISCHE DATEN

Preis: 500 DM (kürzliche Preiserhöhung!)
Prozessor: 200 MHz CPU
Arbeitsspeicher: 16 MByte RAM
Grafikkarte: 100 MHz Power VR 2 Chip mit 8 MByte Grafikspeicher.
GD-ROM-Laufwerk
www.dreamcast.com

DIE DROHUNG IM HINTERGRUND: DIE X-BOX

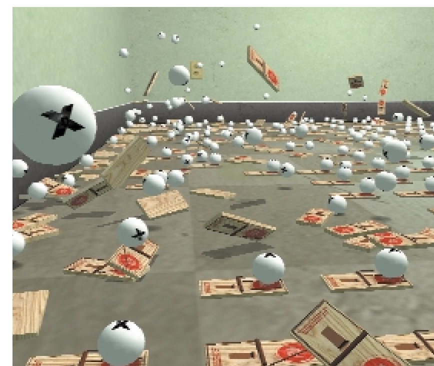
Microsoft macht Ernst: Mitte des nächsten Jahres soll die X-Box erscheinen. Die ist einem PC ähnlicher als alles, was bisher an Konsolen erschienen ist. Als Hauptkonkurrenz nennt man dennoch die großen drei Japaner: Sony, Sega und Nintendo.

Bei den Leistungsmerkmalen hat die X-Box klar die Nase vorn. Hinzu kommt eine gigantische Marketingmaschine, die bereits auf vollen Touren läuft. Die X-Box wurde sogleich zur viel versprechendsten Hardware/Konsole der E3 gewählt. Eine Aufsehen erregende Aktion war außerdem der Aufkauf der Entwicklerfirma Bungie, die mit dem Actionspiel »Halo« ein heißes Eisen im Feuer hat. Halo (siehe auch Seite 78) wird nun entweder exklusiv oder zwei, drei Monate früher als die PC-Version auf der X-Box erscheinen, um dort den Verkauf anzukurbeln. Von letzterem ist auszugehen, schließlich wird Microsoft die Basis PC, für die man munter entwickelt, nicht beschädigen wollen.

Eine Besonderheit ist die für Konsolen ungewöhnliche Festplatte. Konsolenspieler betrachten sie mit Unbehagen: Wofür, so vermutet sie, braucht man eine Festplatte? Für neue Levels, Demos oder etwa Patches? Die PC-Praxis des »nachträglich Fehler ausbessern« könnte auf die X-Box übernommen werden. Denn auch die X-Box wird einen Internet-Anschluss haben: per optionalem Modem. Eine Netzwerkkarte (10/100-Ethernet) ist sogar fest eingebaut. Der größte Vorteil der X-Box: Funktioniert wie ein PC, hat aber unveränderliche Komponenten, monatelange Beta-Tests zur Kompatibilitäts-Prüfung entfallen. Ach ja: Der angepeilte Preis ist auch nicht schlecht. **(uh)**



Wie die X-Box aussehen wird, weiß noch niemand. Zumindest kein Spiele-Redakteur. Bislang werden nur Prototypen gezeigt.



Erste Demos, exklusiv für die X-Box entwickelt, auch auf der E3 gezeigt, zeigten Vielversprechendes (siehe auch CD-A der PC Player 5/2000).

DIE X-BOX – TECHNISCHE DATEN

Preis: Geplant sind 700 DM
Prozessor: Voraussichtlich ein PIII mit 733 MHz.
Grafikkarte: NVIDIA
Arbeitsspeicher: 64 MByte RAM
4-fach DVD-Laufwerk
Festplatte: 8 GByte RAM
www.xbox.com

Schwerpunkt: PC gegen Konsolen

SPIELEVERGLEICH

Wichtiger als die Technik ist immer noch der Spaß am Spiel. Wo liegen die Besonderheiten? In vier Kategorien lassen wir Konsolen gegen den PC antreten.



Prügelspiele

LAST BRONX (PC)

Prügelspiele und PC – ein trauriges Kapitel. Das letzte gute Programm erschien Anfang 1998 und war eine Automatenkonvertierung: Sie hetzen acht japanische Halbwüchsige gegeneinander, die alle Anhänger unterschiedlicher Kampfstile sind. Die Umgebung wirkt zwar dreidimensional, tatsächlich aber bewegen sich die Figuren auf einer zweidimensionalen Schiene, ein Ausweichen zur Seite ist nicht möglich. Von dieser Einschränkung abgesehen, ist das Spiel natürlich auch hoffnungslos veraltet, denn eine Auflösung über 640 mal 480 Bildpunkten kann nicht erreicht werden. Sega gab im Lauf der Jahre selten Gastauftritte im PC-Lager. Seit es die Dreamcast gibt, entwickeln die Japaner nur noch für die eigene Konsole und haben sich aus dem Bereich PC-Spiele völlig zurückgezogen. **(uh)**



Last Bronx ist zwar nett, aber veraltet.

INFO
- **HERSTELLER:** Sega
- **SIEHE TEST IN PC PLAYER:** 4/98

SOUL CALIBUR (DREAMCAST)

Die Speerspitze der Konsolen-Beat'm-Ups stellt derzeit diese fulminante Schlacht von Namco dar. Der Haus- und Hofentwickler von Sony erlaubte sich diesen einmaligen Ausritt auf die Dreamcast-Konsole: die derzeit unumstrittene Prügelspiel-Hochburg. Die weichen 3D-Animationen der Kämpfer und die erstklassige Martial-Arts-Choreografie suchen bis heute ihresgleichen. Das Kampfsystem mit seinen schnellen Combos und unblockbaren Überraschungsangriffen bietet genug Stoff sowohl für Genre-Neulinge wie auch Experten. Die Duelle finden in echten 3D-Arenen statt, was geschickte Taktierer mit Würfen aus dem Hinterhalt zu ihrem Vorteil nutzen. Für die Langzeitmotivation sorgt ein ausgefeilter World-Tour-Modus, in dem es neue Kämpfer, Katas, Waffen und Artwork zu erspielen gibt. Summa summarum: »Soul Calibur« ist ein echtes Meisterwerk! **(Ralph Karels)**



Rasant, reich an Lichteffekten, unblutig und mit State-of-the-Art-Animationen ausgestattet: Soul Calibur.

INFO
- **HERSTELLER:** Namco
- **KONSOLE:** Dreamcast
- **FAZIT:** Keiner prügelt besser als die Dreamcast.

Sportspiele

NBA LIVE 2000 (PC)

Vom dreckigen Image des Basketballs bleibt in der NBA nicht viel übrig. Und auf dem PC wird der Ghettosport endgültig zu einer durchdachten, auf Wunsch hochanspruchsvollen Mischung aus Strategie- und Sportspiel. Allein das Pass-Spiel – Sie können jeden Spieler jederzeit anspielen – verlangt Übung. Als Trainer dürfen Sie unterschiedliche Angriffs- wie Verteidigungsvarianten vorgeben und müssen auch stets ein waches Auge auf die Ermüdung sowie eine ausgewogene Mannschafts-Aufstellung haben. Nach einem Monat macht Ihnen bezüglich Basketball-Regeln und Spielverständnis keiner mehr etwas vor.

Erstaunlich allerdings: In Sachen Grafik und Pep hat die Konsole die Nase vorn. Am deutlichsten zeigt sich dies bei den Zuschauern; die schauen in der PC-Version doch eher trist und gleichförmig aus der Wäsche. **(uh)**



NBA 2000 glänzt mit großer Spieltiefe und zahlreichen Spielodi. Die Grafik ist auf der Konsole besser.

INFO
- **HERSTELLER:** EA Sports/ Electronic Arts
- **SIEHE TEST IN PC PLAYER:** 1/2000

NBA 2K (DREAMCAST)

Was man kaum für möglich hielt, gelang Visual Concepts auf der Dreamcast: Die Spieler bewegen sich viel geschmeidiger und der Spielablauf ist noch dramatischer als beim PC-Titel von EA Sports. Besonders witzig sind zum Beispiel die Bankspieler: Diese reagieren auf den Spielverlauf und feuern die Kollegen an; eventuell werden sie auch vom Ball getroffen. Außerdem spielt sich »NBA 2K« noch etwas schneller als »NBA Live 2000«.

Bei der Spieltiefe kann der Dreamcast-Titel nicht ganz mithalten. So ausgefeilte Training-Menüs und unzählige Statistiken für jeden einzelnen Spieler gibt es auf der Konsole nicht, auch fehlen die Optionen für etliche Pass- und Abspielmöglichkeiten. Hervorragende Spiele sind aber beide Versionen. **(uh)**



Selbstverständlich besitzt auch NBA 2K echte Spielerlizenzen.

INFO
- **HERSTELLER:** Visual Concepts
- **KONSOLE:** Dreamcast
- **FAZIT:** Ungeheurer Tiefgang auf dem PC; mehr Pep auf der Konsole.

DINO CRISIS (PC)

Ausflüge in die Welt der Dinosaurier sind seit »Jurassic Park« ein liebgewordenes Freizeitvergnügen. Lieb genug zumindest für eine in diesem Fall recht sorgfältige Umsetzung von PlayStation auf PC, bei der auch eine eigene Engine entwickelt wurde, die 3D-Grafikkarten ausreichend unterstützt. Zwar wird auch hier keine höhere Auflösung als 640 mal 480 erreicht, was auf dem PC nichts besonderes ist. Dafür sehen sowohl Räume wie auch Figuren um einiges besser aus als bei der Vorlage. Der Reiz des Originals – unkompliziertes Ballern, einfache Rätsel und jede Menge Angst vor haushohen Reptilien – ging ebenfalls nicht verloren. Vorausgesetzt, Sie haben ein Gamepad zuhause, denn damit steuert sich »Dino Crisis« am besten. Fazit: Die PC-Version ist dem Konsolen-Original vorzuziehen. **(uh)**



Vor allem bei den Dinosaurier-Modellen macht sich 3D-Karten-Unterstützung vorteilhaft bemerkbar.

INFO
- **HERSTELLER:** Capcom/ Virgin Interactive
- **SIEHE TEST IN PC PLAYER:** 8/2000

DINO CRISIS (PLAYSTATION)

Ein optimaler Vergleich zwischen PC und PlayStation ist die rasante Dinojagd von »Resident-Evil«-Mastermind Shinji Mikami. Dieser Tage ist endlich die Konvertierung des PlayStation-Titels erschienen – wie immer hat sich Capcom für die PC-Version reichlich Zeit gelassen. Aber das ist der leidgeplagte PC-Spieler ja schon gewöhnt, nur im Falle von »Dino Crisis« hat's eine halbe Ewigkeit bis zur Heimcomputer-Veröffentlichung gedauert. Dafür entschädigt die Umsetzung mit Features, von der die PlayStation-Gemeinde nur träumen kann: Eine bessere Auflösung und deshalb weniger Riesenpixel sind eine feine Sache – ellenlange Ladezeiten gibt's auch nicht. Hier ist der 32-Bitter mit seinem lausigen Doublespeed-Laufwerk einfach schon zu lange am Limit, eine große Festplatte und massig Arbeitspeicher samt schneller Grafik-Hardware fehlen der inzwischen sechs Jahre alten PlayStation im direkten Vergleich überdeutlich.

Dafür bekam die Sony-Gemeinde Capcoms Action-Kracher deutlich früher – derzeit werkelt Mikami an der Fertigstellung von Dino Crisis 2. Außerdem ist auch »Resident Evil 4« für die PS2 in der Mache. Hat schon jemand etwas von einer baldigen PC-Umsetzung gehört? Nicht wirklich ...**(Fabian Döhla/uh)**



Eckige Polygon-Fräuleins auf der PlayStation. Naja ...

INFO
- **HERSTELLER:** Virgin Int./ Capcom
- **KONSOLE:** Playstation
- **FAZIT:** Bei diesem Titel spielt der PC seinen Technikvorsprung gegenüber der PlayStation gelungen aus.

Actionspiele

FINAL FANTASY 8 (PC)

Dieses japanische Rollenspiel ist auf der PlayStation ein halbes Jahr eher erschienen. Zeit genug, sollte man meinen, um eine gute Umsetzung vorzunehmen. Doch wo am Original ein weit über 100-köpfiges Team saß, arbeiteten an der Konvertierung sieben Programmierer und Designer. Für die gewaltige Größe waren das offenbar zu wenige. Die Grafik-Hintergründe zum Beispiel, die auf der Konsole im Format 320 mal 240 erschienen, wurden nicht neu gezeichnet, sondern lediglich per einfachem Filterverfahren auf das PC-übliche Mindestformat von 640 mal 480 hochgerechnet. Das sieht nicht gut aus. Besonders peinlich wirkt die Grafik der Landkarten: Solch tristen Pixelbrei sah man auf dem PC schon lange nicht mehr. Auf einem Monitor kommen Grafikschwächen zudem deutlicher zur Geltung als auf einem Fernseher. Dass es trotzdem viel Spaß macht, sagt einiges über die Güte der Hintergrundgeschichte, der Zwischensequenzen und des feinen Spielsystems aus. **(uh)**



Auf PC-Monitoren wirkt Final Fantasy 8 mitunter krümelig.

INFO
- **HERSTELLER:** Square Soft/Eidos
- **SIEHE TEST IN PC PLAYER:** 3/2000

FINAL FANTASY 8 (PLAYSTATION)

Die Final-Fantasy-Reihe gehört zu den beliebtesten Rollenspielen für die PlayStation. Mit dem achten Teil entfernte sich Square erstmals vom Anime-Stil (dem japanischen Zeichentrick) und ließ erwachsene Akteure an den Start. Die Hintergrundgeschichte erscheint nicht ganz so düster und hoffnungslos, wie es bei früheren Teilen der Fall war. Auch bei dieser Fortsetzung setzt Square auf eine neue Heldengruppe, die nichts mit dem siebten Teil zu tun hat. Da das Programmier-Team die Sony-Hardware mittlerweile sehr gut beherrscht, holt sie wirklich alles aus dem betagten Gerät heraus. »Final Fantasy 8« ist nicht nur grafisch brillant, sondern erzählt eine spannende Geschichte mit vielen unerwarteten Wendungen. Insbesondere die perfekten Rendersequenzen sorgen für ein fast cineastisches Erlebnis. Da diese Art des Rollenspiels aber auf die Konsole zugeschnitten ist, kann man von einer PC-Umsetzung nicht so viel erwarten. Für den PC-Spieler hätten Grafik und vor allem das Interface komplett neu gestaltet werden müssen. **(Thomas Rosato/uh)**



Bessere Grafik hat die PlayStation kaum gesehen.

INFO
- **HERSTELLER:** Square
- **KONSOLE:** PlayStation
- **FAZIT:** Wird nicht gut konvertiert, spielt es sich auf Konsolen besser.

Rollenspiele

DIE AUTOREN

Fabian Döhla, Ralph Karels und Thomas Rosato arbeiten bei unseren Schwestermagazinen »Play Fun Magazin« und »Video Games« und haben sich dankenswerterweise auf diesen kleinen Vergleich eingelassen.

Schwerpunkt: PC gegen Konsolen

ZWEI PARALLELE WELTEN



Wer ist nun besser: Der PC oder die Konsolen? Es schlägt die Stunde der Glaubenskrieger, denn einen eindeutigen Sieger gibt es nicht.

Wer nun eine markige Erklärung erwartet, die den PC über alle anderen Spielsysteme erhebt, hat sich getäuscht. Konsolen haben durchaus ihre Existenzberechtigung.

Aber auch das andere Extrem, der Niedergang des PCs als Spielemaschine, wird garantiert nicht eintreten. Dafür sind die Unterschiede einfach zu groß.

Jedem Tierchen sein Pläsierchen

So können wir uns nicht vorstellen, dass es auf Konsolen in absehbarer Zeit Strategiespiele oder Wirtschaftssimulationen gibt. Zur Dreamcast gibt es zwar eine Tastatur, die derartigen Genres helfen würde, aber wer kauft die schon? Noch dazu, wo sie in Deutschland monatelang nicht erhältlich war. Ach ja – Mäuse hat in der Praxis auch kaum jemand. Und wie sollen dann 3D-Shooter angegangen werden? Per neuem, innovativem Eingabegerät? Nein. Die Internetverbindung der modernen Geräte mag noch so gepriesen werden; LAN-Partys per Konsole wird es auf Jahre hinaus nicht geben. Und auch ein problemloses Surfen im Internet bleibt zunächst mal eine Wunschvorstellung. Höchstens die X-Box könnte das ändern.





PlayStation-Evolution: Sind Spiele auf der alten Konsole noch stets an ihrer niedrigen Auflösung zu erkennen (oben: »Destruction Derby Raw«), besteht dieses Problem bei der PlayStation 2 nicht mehr. Die neuen Spiele (unten: ein Previewbild von »GT 2000«) wirken noch etwas steril, ein Problem, das mit zunehmender Erfahrung der Programmierer vermutlich bald bereinigt wird.



Mit »Halo« hat sich Microsoft einen echten Knaller zur Einführung der X-Box besorgt.

Dafür haben fast alle Konsolenspiele eine Leichtigkeit, die vielen PC-Titeln abhanden gekommen ist. Seinen Frust mal eben schnell an einem guten Prügelspiel abzulassen, ist am PC praktisch nicht möglich. Unkompliziertheit und sofortige Zugänglichkeit sind jedenfalls bei PC-Spielen bislang eher die Ausnahme – eigentlich merkwürdig, denn ob es sich nun um solch unterschiedliche Titel wie »Moorhuhn« oder »Diablo 2« handelt, einen Großteil ihres Erfolges verdanken diese Titel sicherlich ihrem sehr einsteigerfreundlichen Spielprinzip.

Umgekehrt kann man jeden Konsolenspieler nur bedauern, der noch nie »Half-Life« (deutsche Version) oder »Dark Project« gespielt hat. Umsetzungen auf der Dreamcast hin oder her; richtig Spaß machen diese Titel nur auf dem PC.

Zwerg Dreamcast, Riese X-Box

Die zukünftige Bedeutung der X-Box kann kaum überschätzt werden. Die Dreamcast jedoch führt in Deutschland und Japan trotz guter Programme bislang ein Schattendasein, nur in den USA wurden gute Verkäufe erzielt. Selbst das PlayStation-2-Spieleangebot ist bislang enttäuschend. Die X-Box aber ist bereits in aller Munde. Sie wird gegenüber den anderen Konsolen einen immensen Technologie-Vorsprung haben.

Außerdem steht dahinter die Marketing-Kraft von Microsoft, die niemals kleckert, sondern immer klotzt. Sega stellt sich ungeschickt an – der offizielle Preis wurde auf 500 Mark erhöht. Da scheint es zweifelhaft, bis zum Erscheinen der übermächtigen Konkurrenz noch genügend Marktanteile zu erringen. Die großen Handelsketten jedenfalls halten sich nicht an Segas Vorgabe und bieten die Dreamcast bereits für 300 Mark an, um die Lagerbestände zu leeren. **(uh)**

PLAYSTATION-SPIELE AUF DEM PC

Mit »Bleem« gibt es seit einiger Zeit einen Emulator für 80 Mark, der die meisten PlayStation-1-Spiele sehr gut überträgt (siehe auch PC Player 2/2000). Das Programm hat bereits Nachahmer gefunden, Connectix' »Virtual Game Station« wird ab sofort für 100 Mark angeboten (siehe auch www.virtualgamestation.com) und funktioniert ganz ähnlich.

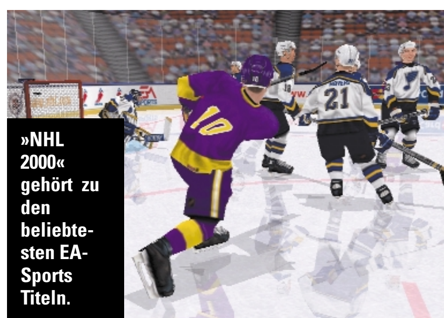
GENRE-VERGLEICH: WO HABEN DIE SYSTEME IHRE STÄRKEN?

Der PC gewinnt diesen (subjektiven) Vergleich, offenbart aber Genre-Schwächen. Wer nur mal eben ein Spielchen wagen will, kommt mit einer Konsolen besser zurecht. In den wichtigen Bereichen 3D-Shooter oder Strategie ist der PC aber nicht zuletzt dank seiner Tastatur- und Maus-Steuerung einfach unschlagbar.

Genre	PC		Konsolen	Fazit: PC : Konsolen
Prügelspiele	Prügelspiele? Hier gibt's keine Prügelspiele. Zumindest in letzter Zeit nicht mehr, leichte Einsprengsel wie bei »Nomad Soul« zählen nicht.	0 : 1	Nicht nur »Soul Calibur«, sondern auch Varianten wie »Tekken«- oder die »Street Fighter«-Serie auf der PlayStation bieten reichhaltige Auswahl.	Auf unabsehbare Zeit haben Konsolen die Nase hier vorn. 0:1
Rennspiele	An anspruchsvollen Simulationen im Bereich der Formel Eins oder im Rallyesport herrscht kein Mangel. »Need for Speed« 5 sieht am PC am besten aus.	1 : 2	Überwiegend schnelle Action wie »Crash Team Racing«, aber mit »Grand Turismo 2« wird auch eine komplexe Simulation geboten.	Ein schnelles Ründchen auf Konsolen; Fleißarbeit mit tollem Fahrgefühl auf dem PC. 1:1
Geschicklich-keitsspiele	Neben »Rayman 2« und weiteren Ubi-Soft-Titeln wie dem bevorstehenden »Evil Twin« ist es um Geschicklichkeitsspiele am PC still geworden.	1 : 3	Hier gibt es wahnsinnig viele gute Jump-and-Runs. »Spyro 2« oder »Crash Bandicoot«-Serie bilden nur die Speerspitze kurzweiliger Hüpferei.	Dank besonders ausgereifter Steuerung haben Konsolen hier noch deutlichere Vorteile. 0:1
Strategiespiele	Eine große Stärke des PC. Sowohl im Bereich Echtzeit-Strategie (»Age of Empires 2«) als auch bei den rundenbasierten Vertretern (»Jagged Alliance 2«) gibt es echte Perlen.	2 : 3	Auf Grund von Steuerungs-Problemen (einen Rahmen mit einem Joypad markieren ist kein Spaß) gab es etwa bei der Umsetzung von »C&C 3« auf PlayStation Probleme.	Der rundenbasierte Kampf in Japano-Rollenspielen ist das beste, was es an Strategie auf Konsolen gibt. 1:0
Action-Adventure	Mit Hochkarätern wie »System Shock 2«, »Messiah«, »Dark Project« oder »Deus Ex« werden die Steuerungsvorteile Tastatur und Maus voll ausgenutzt.	3 : 4	Nach »Tomb Raider« (ursprünglich ein PlayStation-Spiel) erschien eine Fülle guter Programme wie »Resident Evil« oder »Silent Hill«. Besonders stark: »Metal Gear Solid«.	Wie meist bietet der PC mehr Anspruch, echte Dramatik finden Sie aber auch auf Konsolen. 1:1
Sportspiele	EA Sports bietet eine große Palette wirklich hervorragender Titel an. Von Golf über Fußball oder Eishockey bis hin zu Basketball ist alles dabei.	4 : 5	Gerade auf der Dreamcast sind mit den Sega-Sporttiteln wie »NBA 2K« grafisch überragende Sportspiele entstanden. Alle EA-Titel werden übrigens für PlayStation konvertiert.	Das Angebot am PC ist größer, dank Dreamcast müssen sich Konsolen aber nicht schämen. 1:1
Simulationen	Dieses Genre ist ein wenig im Abwind; mit »Crimson Skies« oder »Freelancer« stehen aber erfolgsversprechende, nicht ganz so komplexe Vertreter in den Startlöchern.	5 : 5	Gibt es quasi nicht. Nicht der Rede wert. Wo denn? Nada. Nichts. Nitschewo.	Über den Wolken ist die Freiheit nur auf PC grenzenlos. 1:0
Rollenspiele	Momentan das beliebtestes Genre. Von »Baldur's Gate« über »Diablo 2« bis hin zu »Vampire« stehen unterschiedliche, aber sehr gutwillige Vertreter zur Auswahl.	6 : 6	Japan ist die Rollenspiel-Nation Nummer 1. Wer mit dem »Dragon Quest«– oder »Final Fantasy«-Flair zurechtkommt, hat Spaß ohne Ende. Wird von der PlayStation dominiert.	Ausgleich. Auf dem PC ist die Vielfalt vielleicht größer, dafür bestechen die Konsolentitel durch die typische japanische Tiefe. 1:1
3D-Shooter	Eine der größte Trumpfkarten des PCs. Mit Shootern wie »KISS«- oder dem bevorstehenden »Star Trek Voyager: Elite Force« kommen wieder neue Stimmungen ins Genre.	7 : 6	»Einhänder« als absolutes Ballerspiel (von Square) ist neben einer »Quake 2«-Umsetzung das Shooter-ähnlichste, was uns einfiel.	Wegen mangelhafter Multiplayer-Möglichkeiten müssen sich die Konsolen dem PC beugen. 1:0
Wirtschafts- und Aufbau-Strategie	Ob »Pharao« oder »Civilization – Call to Power«; das Angebot an hochkomplexen, aber einfach zu bedienenden Motivationsriesen ist gewaltig.	8 : 6	Einige Umsetzungen von »Theme Park World« oder »Civilization 2« gibt es, grottenschlechte Grafik, trotzdem noch brillant.	Der PC dominiert. Spiele, die wochenlang bannen, sind eh nichts für Konsolenbesitzer. 1:0



Microsoft sicherte sich die PC-Rechte am vielgerühmten »Metal Gear Solid«.


»NHL 2000« gehört zu den beliebtesten EA-Sports Titeln.



Die »Dragon-Quest«-Reihe wird in Japan ähnlich verehrt wie »Final Fantasy«.

Firmenhistorie: Infogrames

IM SCHATTEN DES GÜRTELTIERS

Ganz heimlich und leise hat sich eine französische Firma in den letzten Jahren unter die ganz Großen der Spielebranche gemischt. Höchste Zeit, Infogrames mal etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.

Manche der in dieser Rubrik bisher vorgestellten Firmen waren Kult-Entwickler von Erfolgsspielen, andere hingegen nahezu monopolistische Großpublisher. Infogrames gehört wohl keiner der beiden Gruppen an.



Am Anfang war alles Dunkel. Dann schuf Gott Licht in 2 Bit Farbtiefe, und Mandragore erstrahlte in schillernden Farben.

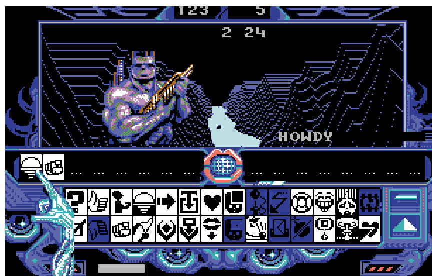
Unter seinen Eigenentwicklungen gab es zu wenige geniale Klassiker, um in die erste Kategorie zu fallen, und als Publisher gehört Infogrames zwar unterdessen zur Top-Five der Industrie, doch die Firma hat diese Größe viel zu leise erreicht, um wirklich aufzufallen. Grund genug, Ihnen dieses heimliche Konglomerat aus Vertriebsrechten und weiträumig verteilten Entwicklerstudios genauer vorzustellen.

Aller Anfang ist schwer

Angefangen haben sie alle einmal ganz klein. So auch die Jugendfreunde Bruno Bonnell und Christophe Sapet aus Lyon, als sie im Jahre 1983 mit Infogrames die erste Gesellschaft für interaktive Software Frankreichs gründen.

Ihr erstes Produkt war noch nicht mal ein Spiel: »Le Cube«, so der Name des nur auf dem französichen Markt erschienenen Programms, war vielmehr eine interaktive Einführung in die Programmiersprache BASIC. Doch Bonnet und Sapet hatten Glück. Le Cube erschien noch im selben Jahr zu Weihnachten und wurde von unzähligen hoffnungsvollen Eltern für ihre Computer-begeisterten Kinder gekauft. Über 60 000 verkaufte Exemplare verschafften Infogrames großzügige Mittel, um die eigentliche Vision ihrer Gründer zu verwirklichen und Computerspiele herzustellen.

Mit »Mandragore« präsentiert Infogrames schon im darauf folgenden Jahr einen ambitionierten Mix aus Adventure und Rollenspiel. Das Spiel heimste speziell in Frankreich viel Kritikerlob ein und erhielt sogar den »Prix Arcade« des französischen Kultusministeriums. Mandragore erschien auf sämtlichen, damals gängigen Systemen und wurde in sieben Sprachen übersetzt – eine Pionierleistung in Sachen Lokalisierungen. Mit Verkaufszahlen von rund 70 000 Stück wurde dieser Aufwand auch redlich belohnt und Infogrames' Name in der Spieleindustrie schlagartig ein Begriff.



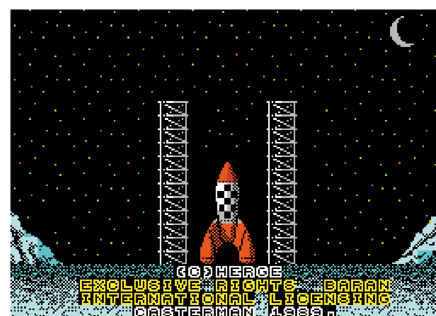
Auf fernen Welten mussten sie in Captain Blood happige Rätsel lösen. Nur so konnten Sie mit außerirdischen Rassen kommunizieren.

Mit der Entscheidung, sich künftig ganz den Computerspielen zu verschreiben, wird 1985 ein passendes Logo fällig – es ist die Geburtsstunde des Gürteltiers, dem Symbol für Beständigkeit.

Im gleichen Zuge sollte die Firma wesentlich vergrößert werden. Zunächst kaufte man deshalb 1986 die beiden traditionsreichen französischen Entwickler »ERE Informatique« und »Cobrasoft«. Mit diesem Coup wurde Infogrames zum Marktführer in der heimischen Computerspieleindustrie. Blieb der Weltmarkt als nächsthöheres Ziel, wofür sich Infogrames zunächst mal eine eigene Exportabteilung zulegte.

Mit der Lizenz zum Erfolg

Bei ihrer nächsten Einkaufstour decken sich Bonnet und Sapet mit Lizenzen zu populären Comic-Figuren. »Asterix & Obelix«, »Tim und Struppi« und »Lucky Luke«, aber auch hier zu Lande weniger bekannte Charaktere wie



Die Tim&Struppi-Lizenz brachte Infogrames sogleich den erhofften Erfolg.

»Spirou & Fantasio« oder »Bobo« tanzten nun auf Computerbildschirmen in aller Welt nach Infogrames' Pfeife. Spiele wie »Tim und Struppi auf dem Mond« und »North & South« waren nicht nur in Europa erfolgreich, sondern verkauften sich erstmals auch in den USA sehr gut.

Im Gegenzug wurden Infogrames 1989 die exklusiven Vertriebsrechte in Europa für das Erstlingswerk eines innovativen amerikanischen Entwicklers namens Maxis angeboten. Dessen experimentelle Städtebau-Simulation überschritt traditionelle Computerspiel-Konventionen. Nicht nur, dass der Spieler nur beschränkte Einflussmöglichkeiten über seine mehr oder weniger von alleine wachsende virtuelle Stadt besaß. Er durfte seine eigene Kreation auch jederzeit mit Naturkatastrophen in Schutt und Asche legen, um sie →



Das stattliche Bürogebäde der Deutschen Niederlassung erlaubt kaum Zweifel an Infogrames Position als Global Player.

INFOGRAMES

Mandragore, 1984



Infogrames' Erstling: Damals innovativer Mix aus Rollenspiel und Adventure.

Captain Blood,1987



Bizarres Rätselspiel im Weltall, zwischen Elite und Glücksrad.

Tim und Struppi auf dem Mond, 1988



Tim und Struppis erste Schritte auf dem PC als Geschicklichkeitsspiel.

Sim City, 1989



Maxis' geniale Städtesimulation kam in Europa über Infogrames.

Drakkhen, 1990



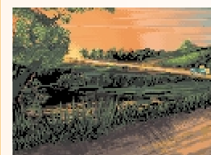
Die erste Verknüpfung von Rollenspiel und echter 3D-Grafik überhaupt.

Eternam, 1991



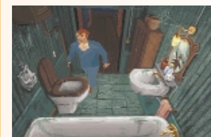
Actionreiches Adventure mit wunderschöner Grafik.

Alone in the Dark, 1993



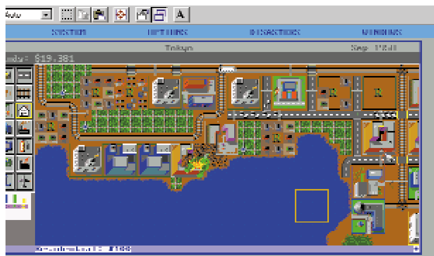
Das klassische Grusel-Adventure schlechthin (Vollversion auf CD-B).

Alone in the Dark 2, 1994



Fortsetzung des Horrorklassikers mit Untoten statt Dämonen.

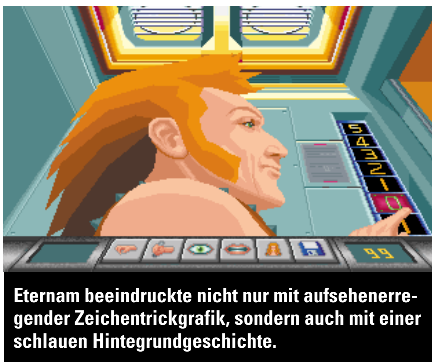
Firmenhistorie: Infogrames


Wenige Dinge waren in Sim City so befriedigend, wie Godzilla auf Tokio loszulassen.

→ anschließend wieder um so schöner aufzubauen. Nach einigem Hin und Her griff Infogrames zu und bewies damit den richtigen Riecher. »Sim City«, so der heutzutage wohlbekannte Name des Spiels, wurde ein sensationeller Welterfolg, der sich allein in Europa über 100 000 Mal verkaufte.

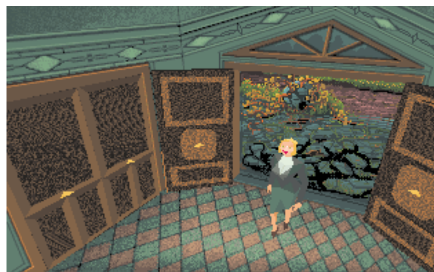
Mit der Renaissance der Spielkonsolen zu Beginn der 90er Jahre erweiterte Infogrames seine Produktpalette. Ein Engagement als Lizenzpartner für Philips' unglückliches CD-i erwies sich jedoch als erster heftiger Misserfolg für die Firma. Doch der Markt für Gameboy und SuperNES, wofür Infogrames hauptsächlich Spiele von anderen Systemen konvertierte, entwickelte sich äußerst vielversprechend.

1991 blieb »Eternam« das einzige erwähnenswerte Infogrames-Produkt für den PC. Damals war das grafisch beeindruckende Adventure in diesem Genre das einzig erwähnenswerte europäische Gegenstück zu den dominierenden Produkten von LucasArts und Sierra.


Eternam beeindruckte nicht nur mit aufsehenerregender Zeichentrickgrafik, sondern auch mit einer schlauen Hintegrundgeschichte.

Ganz allein im Dunkeln

Der nächste wirkliche PC-Hit der Franzosen erschien erst Anfang 1993 mit dem spektakulären Action-Adventure »Alone in the Dark« (siehe Vollversion auf CD-A). Ursprünglich war das Abenteuer als Computer-Umsetzung der beklemmend gruslige »Cthulhu«-Geschichte des exzentrischen Schriftstellers H. P. Lovecraft geplant. Schließlich verhindern jedoch Lizenzschwierigkeiten dessen offizielle Implementierung. Deshalb wurden sämtliche Lovecraft-Referenzen aus dem Spiel entfernt, die den Angstschweiß in die Höhe treibende Atmosphäre hingegen blieb erhalten. Aufbauend auf eine Grafik-Engine, welche den Spieler dreidimensionale Polygon-Figuren durch die vorgezeichneten, engen Räume des Spukhauses steuern lässt, gelang es Infogrames das neue Genre Action-Adventure zu definieren. Speziell auf den Konsolen erfreuen sich Weiterentwicklungen dieser Idee (zum Beispiel: »Resident Evil«) noch heute größter Beliebtheit.


Leider entwickelte sich Alone in the Dark's Spielidee nicht im selben Maße weiter wie seine Grafik.

Dem Hit ließ Infogrames in den nächsten beiden Jahren zwei weitere Teile nachfolgen. Doch während sich die Grafik jedes Mal leicht verbesserte, flaute der Spielwitz ab, so dass Infogrames damit nicht mehr an den Erfolg des Originals anknüpfen konnte. Trotzdem verkaufte man von allen drei Teilen zusammen beachtliche 300 000 Exemplare!

Nach seinem Börsengang 1993 hatte Infogrames die Mittel, um im europäischen Ausland, darunter auch in Deutschland, eigene Filialen aufzubauen. Mit Verspätung gelang es der Firma dann doch noch, die PC-Lizenz für Lovecrafts Werke zu erwerben. Infogrames verwendete diese aber nicht für eine weitere Folge von »Alone in the Dark«, sondern veröffentlicht 1993 ein klassisches 2D-Adventure. In »Shadow of the Comet« zieht der Fluch von Cthulhu zusammen mit dem Halleyschen Komet über eine englische Kleinstadt.

Zwei Jahre später erhielt es einen Nachfolger namens »Prisoner of Ice«, das dem sterbenden Adventure-Genre nochmals kurzzeitig etwas Leben einhauchte.

Das nimmersatte Gürteltier

Im nächsten Jahr verleibt sich Comic-Spezialist Infogrames die in Geldnöte geratene Filmlizenz-Firma Ocean ein. Ocean war neben Spielautomaten-Umsetzungen vor allem bekannt für Titel wie »Batman« oder »Jurassic Park«. Diese wussten zwar selten durch bestechende Qualität oder Innovation zu glänzen, dafür aber auf Grund ihrer schillernden Namen durch dicke Verkaufszahlen. Im Kaufpreis inbegriffen ist bei Ocean schon eine Lizenz zum Hit-Streifen »Mission: Impossible«. Als ob dieser saftige Happen den Appetit des Gürteltiers angeregt hätte, schluckte Infogrames in den kommenden Jahren zahlreiche Entwickler und Publisher in aller Herren Länder.



Über dieses nette Päckchen konnten Sie sich 1995 in Prisoner of Ice nicht lange freuen.

Zusätzlich zur immer wichtiger werdenden Vertriebstätigkeit und einem verstärkten Fokus auf Konsolenspiele veröffentlicht Infogrames nach wie vor selbst entwickelte PC-Spiele.

Neben dem interessanten Action-Rollenspiel »Hexplore« (siehe Vollversion auf CD-A), der originellen Weltraum-Simulation »I-War« und dem mittelmäßigen Render-Adventure »Pilgrim« gebührt 1998 wohl am ehesten »Heart of Darkness« eine spezielle Erwähnung. Das Spiel hält mit fünf Jahren einen

INFOGRAMES

Alone in the Dark 3, 1995


Ideenarmer Abschluss der ursprünglichen Trilogie im Wilden Westen.

Prisoner of Ice, 1995


Herkömmliches Adventure um Cthulhu-Götter und Nazis im ewigen Eis.

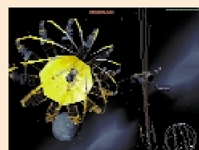
Knight's Chase, 1996


Grafisch ansprechendes Zeitreise-Adventure im Alone-in-the-Dark-Stil.

Pilgrim, 1998


Render-Adventure durchs mittelalterliche Frankreich mit pädagogischem Wert.

I-War, 1998


Bombastische Weltraum-Oper über einen Krieg im Sonnensystem.

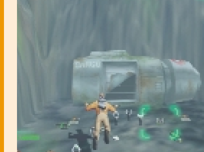
Hexplore, 1998

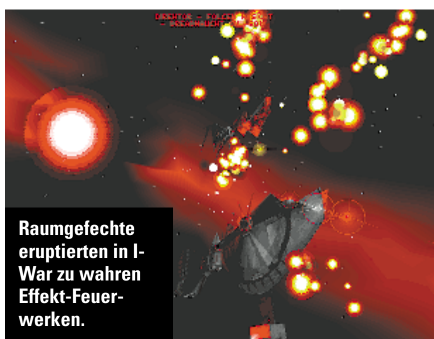

Niedliches Action-Rollenspiel in 3D mit Voxel-Technik.

Heart of Darkness, 1998


Innovatives, aber arg verspätetes Edel-Geschicklichkeitsspiel.

Outcast, 1999


Technisch und spielerisch brillantes Action-Adventure auf einer fremden Welt.

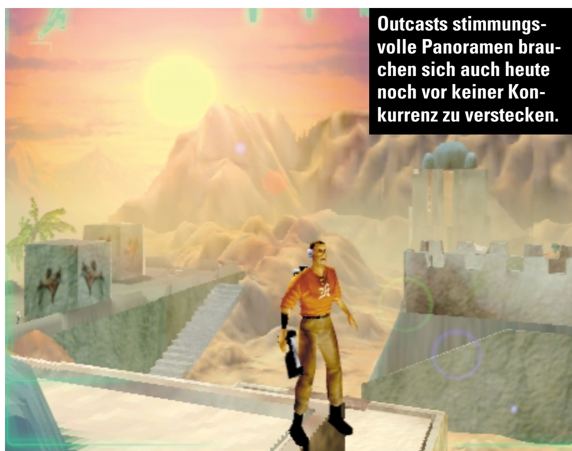

Raumgefechte eruptierten in I-War zu wahren Effekt-Feuerwerken.

zweifelhaften Rekord als Jump'n'Run mit der längsten Entwicklungszeit. Leider sieht man dem Titel das Alter von weitem an, weshalb zumindest der PC-Version nur ein verhältnismäßig bescheidener Erfolg zuteil wurde.

Obwohl das actionlastige Rollenspiel »Silver« mit seiner süßen Anime-Optik 1999 ein Achtungserfolg wurde, geriet es angesichts übermächtiger Konkurrenz schnell in Vergessenheit. Mehr überzeugen konnte da Infogrames' PC-Umsetzung des PlayStation-Hits »Driver«, wenngleich Beschränkungen in technischer und spielerischer Hinsicht seine Herkunft schnell verraten. Trotzdem bereitet das kriminelle Übertreten von Verkehrsregeln als professioneller Fahrer eines Gangster-Syndikats enorm viel Spaß.

Das beeindruckendste Spiel des Jahres von Infogrames ist aber sicherlich »Outcast«. Als Gestrandeter in einer bizarren Parallelwelt werden sie von deren unterdrückter Bevölkerung als prophezeiter Messias gefeiert. Dabei bewegen Sie sich durch eine grafisch spektakuläre, liebevoll und detailliert durchgestylte Umwelt, in der Hunderte von Außerirdischen in einem funktionierenden System zusammenleben.

Infogrames fröhnt weiter dem Kaufrausch. Im März 1999 musste der englische Traditionsbetrieb Gremlin dran glauben, kurz darauf die amerikanischen »Test Drive«-Veteranen Accolade und schließlich Beam Software aus Australien. Sie dienten jedoch nur als kleiner Snack zwischendurch, denn zum Jahresende gelang es dem Gürteltier, sich den ins Schlingern geratenen Branchenriesen GT Interactive einzuverleiben. Infogrames gehört jetzt nicht nur dessen ganzes Sammelsurium an Entwicklerstudios, der französische Riese hat endlich auch ein festes Standbein als Publisher in den USA. Das gefräßige Gürteltier ist damit endgültig zum Global Player aufgestiegen.


Outcasts stimmungsvolle Panoramen brauchen sich auch heute noch vor keiner Konkurrenz zu verstecken.

Erfolgreich ins neue Jahrtausend

Auch der Sprung ins neue Millennium scheint Infogrames – gerade Dank der eben erworbenen GT-Produkte – gut zu glücken. Zum Jahreswechsel entwickelt sich nicht nur das von den Franzosen vertriebene »Unreal Tournament« zum Verkaufsschlager, auch die Eigenentwicklung »Wheel →

INTERVIEW MIT BRUNO BONNELL



Der 39-jährige Franzose aus Lyon ist Mitbegründer und Chef von Infogrames. In den letzten 17 Jahren hat er in seiner Firma von der Programmierung über die Entwicklung bis zur Herstellung und dem Vertrieb Erfahrung in allen Bereichen der Spieleindustrie gesammelt.
Mittlerweile herrscht er über ein schier unüberschaubares Imperium aus Entwicklerstudios und Vertriebsstrukturen mit einem Jahresumsatz von über 300 Millionen Dollar. 1995 wurde er dafür zum europäischen Manager des Jahres gekürt. Anlässlich der E3 im Mai dieses Jahres hat sich Bruno Bonnell zur Zukunft seiner Firma und der Industrie geäußert.

In welche Richtung werden sich Computerspiele Deiner Meinung nach entwickeln?
Bruno Bonnell: Ich denke, in Zukunft werden elektronische Spiele vollkommen alltäglich sein, ähnlich wie heutzutage das Fernsehen. Ich erwarte eine Art interaktiven Urknall. Leute werden in Zukunft nicht nur zuhause an Ihrem Computer oder mit einer Spielkonsole spielen, sondern genauso natürlich auch mit ihrem Auto, mit ihrer Uhr oder mit ihrem Handy. Interaktive Spielzeuge werden schlicht überall anzutreffen sein.

Was glaubst Du denn, wohin sich Online-Spiele in Zukunft entwickeln werden?
Bruno: Ich meine, dass die heutigen Spiele noch ganz am Anfang ihrer Entwicklung stehen. Irgendwie ist es unbefriedigend, vor einem flachen Bildschirm mit einem Keyboard oder Joystick zu spielen. In Zukunft werden wir unsere Gefühle und Sinne verwenden können.
Wahrscheinlich wird es Spiele geben, in denen man mit Klängen oder dem ganzen Körper spielt. Die Spiele werden vielleicht direkt mit der Haut interagieren.
Stell Dir sich vor,Du müsstest einem Menschen des 19. Jahrhunderts modernes Fernsehen oder Surround-Sound erklären. Ich glaube, so wird das auch etwa mit den Spielen der Zukunft sein. Bei Spielen ist alles möglich.

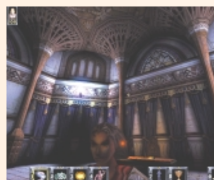
Wie sehen denn Deine Pläne für Zukunft von Infogrames aus?
Bruno: Infogrames wird weiter wachsen und seine Position festigen. Wir müssen so viel Leidenschaft wie möglich in die Industrie einbringen. Zudem dürfen wir die Entwicklungen neuer Spieleplattformen auf keinen Fall verpassen. Schließlich werden Spiele täglich von mehr Menschen auf der ganzen Welt gespielt und entwickeln sich ständig weiter.

»In Zukunft werden Spiele mit dem ganzen Körper gespielt.«

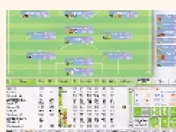
Driver, 1999


PC-Konvertierung des kriminellen Rennspiels um einen Fluchtfahrer.

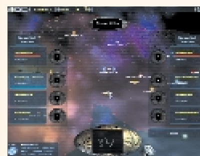
Wheel of Time, 1999


Magischer 3D-Shooter in detailliertem Fantasy-Szenario mit »Unreal«-Engine.

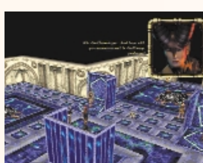
Anstoss 3, 2000


Ascarons aktuelle Fußballmanager-Referenz in Zusammenarbeit mit Infogrames.

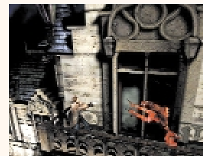
Imperium Galactica 2, 2000


Hochkomplexe Echtzeit-Weltraumeroberung in fortschrittlichem 3D-Look.

Soulbringer, 2000


Originelles 3D-Rollenspiel in düsterer Fantasy-Welt.

Alone in the Dark 4, 2000


Noch diesen Winter lädt Infogrames zum Alone-in-the-Dark-Revival.

I-War 2, 2000


Spektakuläre Weltraum-Rachefeldzug, 100 Jahre nach dem ersten Teil.

Unreal 2, 2001


Infogrames' Legend-Label arbeitet an einem Nachfolger zu Epics Megahit.

IMPERIUM DER GÜRTELTIERE

Infogrames hat in seiner Geschichte etliche kleinere Firmen geschluckt, darunter GT Interactive, das selbst schon diverse Entwickler einverleibt hatte. Zeit, dass wir da etwas Licht ins Dunkel bringen.

Infogrames Entertainment
Eigentlicher Kopf des Gürteltiers. Von hier aus steuert Bruno Bonnell zusammen mit Thomas Schmider das gesamte Unternehmen zielstrebig in Richtung Spiele-Großmacht.

Kaufinteresse?

EIDOS
Finanziell angeschlagen
Spiele: Tomb Raider, Daikatana, Deus Ex

Reflections
Aufgekauft: 1998
Spiele: Destruction Derby, Driver

Legend Ent.
Aufgekauft: 1999
Spiele: Eric the Unready, Death Gate

Ocean
Aufgekauft : 1996
Spiele: Rainbow Islands, Inferno

Infogrames, Inc.
Vormals als GT Interactive bekannter Publisher.
Aufgekauft: 1999
Bildet Infogrames' langersehntes Standbein in Nordamerika.

MacSoft
Aufgekauft: 1996
Spiele: Age of Empires (Mac), UT (Mac)

Infogrames Europe
Ehemaliges Mutterhaus der Firma.
Gegründet: 1983
Hier organisiert Infogrames Herstellung und Vertrieb seiner Spiele in ganz Europa.

Oddworld Inhabitants
Aufgekauft: 1996
Spiele: Abe's Oddysee, Abe's Exoddus

Humongous Entertain.
Aufgekauft: 1996
Spiele: Putt Putt

WizardWorks
Aufgekauft: 1996
Wichtige Spiele: Deer Hunter, Bass Fishing Carnivores

Accolade
Aufgekauft: 1999
Spiele: Star Control, Test Drive

Philips Media
(Ex-Bomico)
Aufgekauft: 1997
Spiel: Down in the Dumps, The Dame was Loaded

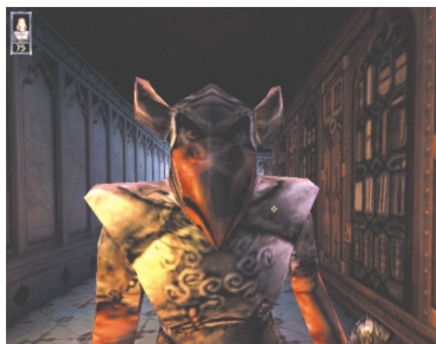
Cavedog
Aufgekauft von GT: 1996
Wichtige Spiele: Total Annihilation, TA: Kingdoms

Infogrames Melboune House
Aufgekauft: 1999
Spiele: The Hobbit, KKND 2

Gremlin
Aufgekauft: 1999
Spiele: Actua Sports, Soulbringer

→ of Time« stößt auf viel Gegenliebe. Kurz darauf etabliert sich das vom Infogrames-Partner Ascaron entwickelte »Anstoss 3« hier zu Lande schnell zur neuen Referenz unter den Fußballmanagern. Gefallen bei den Spieletestern findet auch »Imperium Galactica 2«, ein äußerst komplexes Weltraumstrategiespiel. Auf Grund der langen Einarbeitungszeit bleibt es allerdings ein Nischenprodukt.

Ähnliches droht auch dem kürzlich erschienenen »Soulbringer«: Außerhalb der Fangemeinde wird das durchaus interessante Rollenspiel kaum großen Anklang finden können.


Im Unreal-angetriebenen Wheel of Time sprach nicht nur der üble Atem gegen derartige Nähe zu Ihren Feinden.

Zukunftsmusik

Im Moment ist Infogrames Palette an neuen PC-Titeln etwas schwach bestückt, doch kurz vor Weihnachten wird sich dies ändern. Dann erwarten uns nämlich populäre Fortsetzungen wie »I-War 2«, eine PC-Umsetzung von »Driver 2« und vor allem ein neuer, vierter Teil von »Alone in the Dark«.

Zudem wird uns Infogrames natürlich weiterhin mit Neuerscheinungen von Sunflowers, 3DO und Epic Megagames versorgen. Auch weitere Firmenübernahmen wären keine Überraschung, so gilt Infogrames derzeit inoffiziell nach wie vor als heißester Kandidat für einen bevorstehenden Aufkauf des angeschlagenen britischen Publishers Eidos, wenngleich dies von Bruno Bonnell erst kürzlich dementiert wurde. Neurdings firmieren übrigens sämtliche Zweigstellen der Franzosen, ehemals als GT, Accolade oder Melbourne House bekannt, unter dem gemeinsamen Namen Infogrames. Damit versucht man – wie Electronic Arts – von den Kunden als Marke mit hohem Wiedererkennungswert wahrgenommen zu werden. Was Infogrames allerdings nach wie vor fehlt, sind die ganz großen Titel, Kultspiele, auf deren Fortsetzungen die Spielergemeinde mit Sehnsucht wartet. Nur so dürfte es den Franzosen gelingen, endlich aus dem Schatten anderer großer Publisher wie Electronic Arts, Havas oder Interplay zu treten.

(Luc martin/md)


Alone in the Dark: The new Nightmare verspricht wieder Gruselatmosphäre in Reinkultur.

Diablo 2 im Battle.net

TEUFELEIEN IM BATTLE.NET


STOPP! Vielen Spielern bliebt der Zutritt zum Battle.net bisher verwehrt.

Seit dem 29. Juni würden weltweit wohl über eine Million Leute gerne dem Leibhaftigen im Battle.net einen Besuch abstatten. Leider scheint die Hölle vom Touristenstrom überfordert zu sein: Staus und Verspätungen prägen das Bild auf dem Online-Dienst.

Wenn Sie in den ersten zwei Wochen nach der weltweiten Veröffentlichung von Diablo 2 versuchten, sich mit Blizzards neuestem Werk in den hauseigenen Spiele-Dienst Battle.net einzuloggen, standen Ihre Chancen gut, mit Fehlermeldungen vertröstet zu werden.

Teilweise konnte Diablo 2 überhaupt keine Verbindung zum Server aufbauen, oft waren gerade Wartungsarbeiten im Gange, manchmal wurde jeder vorgeschlagene Name vom Server abgelehnt. Waren Sie endlich in einem Chatroom angekommen, wurden sämtliche gerade ablaufende Spiele als voll deklariert. Beim Versuch, ein eigenes zu starten, verweigerte nicht selten der Server plötzlich seinen Dienst. War es Ihnen schließlich nach etlichen Versuchen trotz aller Widrigkeiten gelungen, Diablo 2 im Battle.net zu starten, litt Ihr Spiel unter starken Verzögerungen, bis sich das Programm meist nach weniger als 15 Minuten mit einer abgebrochenen Verbindung verabschiedete.

Besserung in Sicht?

Dieselben Erfahrungen mussten auch die Redakteure der PC Player machen, trotz etlicher verschiedener Rechnerkonfigurationen und einer dicken T3-Standleitung ins Internet. Grund genug für uns, das Battle.net einmal genau unter die Lupe zu nehmen und Ihnen an dieser Stelle mit nützlichen Informationen unter die Arme zu greifen.

Eine bedingte Entwarnung sei an dieser Stelle angebracht. Seit der Veröffentlichung des Patch 1.02 war schon eine merkliche Verbesserung der Performance festzustellen. Es wäre also möglich, dass die erwähnten Probleme bei Erscheinen dieser Ausgabe größtenteils behoben sind.

Bevor Sie anfangen, Diablo 2 im Internet zu spielen, sollten sie sich über die beiden unterschiedlichen Möglichkeiten im Klaren sein, die das Battle.net anbietet: das offene und das geschlossene Battle.net. Sie werden mit Ihrem jeweiligen Spiele-Charakter nie vom einen Netz ins andere hinüberwechseln können. Auf beide Varianten mitsamt ihren jewei-



Solche Wartebildschirme werden Sie beim Versuch, ins geschlossene Battle.net zu kommen, öfters sehen.

ligen Stärken und Schwächen wollen wir hier vertieft eingehen.

Freiheit im offenen Battle.net

Das offene Battle.net ist grundsätzlich eine Weiterführung des Einzelspieler-Modus mit mehreren Spielern. Die offiziellen Blizzard-Server dienen hierbei nur als Knotenpunkt, an dem sich die Spieler im Chatraum treffen. Nachdem ein Spieler eine neue Partie eröffnet hat, dient der Server nur noch dazu, die Aktionen der einzelnen Mitspieler an alle anderen Rechner weiterzuleiten. Das Spiel selbst läuft auf dem Computer desjenigen Spielers, der die Session gestartet hat. Die Charaktere, die beliebig aus dem Einzelspieler-Modus importiert werden, bleiben auf dem eigenen Rechner gespeichert.

Die Vorteile dabei liegen auf der Hand: Das Spiel läuft so schnell, wie die Internetverbindungen der einzelnen Rechner es erlauben. Der Lag ist meistens weit geringer als im geschlossenen Battle.net. Zudem können Sie Sicherheitskopien Ihrer gespeicherten Charaktere anfertigen, um Fehler und Unfälle ausbügeln zu können. Und Sie dürfen Ihre Helden ganz nach Ihrem Geschmack taufen, unabhängig davon, ob sich sonst schon jemand mit dem gleichen Namen online tummelt.

Das alles hat natürlich seinen Preis: Im offenen Battle.net kann auch jeder Andere tun und lassen, was er will. Lokal abgespeicherte Spielstände lassen sich manipulieren, entsprechende Programme sind schon im Netz

DIE DIABOLISCHEN



Entdeckt: Hier ein Typisches Clan-Kürzel.



Glückwunsch: »Virtual-Light« von Clan SIN ist Europas stärkste Zauberin.

Schon seit das Battle.net geschaffen wurde, gibt es sie: Die Clans. Entstanden sind sie meist aus Abenteurer-Partys des ursprünglichen Diablo. Zunächst mit der Absicht, etwas Ordnung ins Chaos der Spielergemeinde zu bringen, damit man Diablo nicht jedes Mal wieder mit Unbekannten spielen musste. Später vergrößerten sich die Clans, um die Interessen ihrer Mitglieder besser verteidigen zu können. Gewöhnliche Spieler wehrten sich – gemeinsam sind wir stark – gegen fiese PlayerKiller (PK) und wurden zu PlayerKiller-Killern (PKK), woraufhin sich die PKs ebenfalls zu Clans formierten. Da sich im Battle.net die Chaträume von Diablo mit denjenigen von Starcraft und Warcraft 2 überschnitten, füllten bald auch Echtzeit-Strategen die Hierarchien der Clans – eine eigentliche Battle.net-Gemeinschaft war entstanden. Wenn Sie sich heute ins Battle.net einloggen, sehen Sie oft Account-Namen mit kryptischen Zeichen darin. Dabei handelt es sich meist um spezielle Clankürzel.

Einem Clan tritt man üblicherweise auf Einladung hin bei. Wer beim Spielen ein Mitglied kennen lernt, sich mit ihm versteht, wird vielleicht rekrutiert. Mitglieder mancher Clans gleichen dabei den Anwerbern von zwielichtigen Sekten. Da bei neuen Clans zusätzliche Mitglieder oft dringend erwünscht sind, erhalten Mitglieder, welche erfolgreich Nachwuchs anlocken, Punkte.

Solche Punkte spielen für die Aktivitäten innerhalb eines Clans eine wichtige Rolle, denn das Punktekonto entspricht der eigenen Position in der Clan-Hierarchie. Punkte werden auch für andere Aktivitäten im Sinne der Clan-Regeln verteilt, beispielsweise das Töten eines berüchtigten PKs oder die Organisation eines Clan-Events.

Neben einem eigenen Chatraum haben Clans fast immer ein paar Spiele laufen, wo man sich trifft, tratscht und handelt. Manche Clans organisieren Duelle oder gar ganze Turniere, in denen sich die Clanmitglieder oder auch befreundete Clans untereinander messen.

Wenn Sie an einer Clan-Mitgliedschaft interessiert sind und sich noch weiter informieren wollen, finden Sie im Internet Hunderte aufschlussreicher Clanpages. Doch Vorsicht: Die meisten Clans verlangen eine Probezeit und eine Aufnahmeprüfung, um mögliche Spione feindlicher Clans zu enttarnen.

Unser Surftipp: www.clanworld.org

erhältlich. Folglich werden Sie immer wieder auf Leute treffen, welche sich ihren Charakter erschummelt haben. Der Handel mit Gegenständen verkommt außerdem zur Farce, wenn jedermann seine eigene unerschöpfliche Goldquelle besitzt. Zusätzlich wird man ständig von unehrenhaft hochgepowerten PlayerKillern, die oftmals eine Erfahrungsstufe von weit über 50 besitzen, heimgesucht. Zudem gilt: wenn der Gastgeber aussteigt, endet das Spiel sofort.



Spiele im geschlossenen Battle.net bleiben meist nicht länger als eine Stunde offen.

Fazit: Wer selbst Herr über seine Helden sein will oder wenig Vertrauen zu Blizzard hat, ist hier gut aufgehoben. Allerdings empfiehlt es sich, mit Freunden oder in Clans in Passwort-geschützten Spielen zu verkehren, um Betrüger und Störenfriede außen vor zu lassen.

Cheater müssen draußen bleiben

In der geschlossenen Variante sieht alles ganz anders aus: Jedes einzelne Spiel wird zentral vom Battle.net verwaltet. Zudem sind sämtliche Charaktere dort abgespeichert. Da Battle.net aber nicht ständig sämtliche Spieldaten an alle Spieler versenden kann, wird auf den Rechnern der Mitspieler gleichzeitig eine Simulation des Originalspiels laufen gelassen. Alle Sekundenbruchteile verschickt der Server den aktuellen Zustand seines Spiels, der sich von demjenigen der Spieler oft geringfügig unterscheidet. Daher stammen die wahrgenommenen Verzögerungen: ein Monster ist nur dann getötet, wenn es im originalen Spiel tot ist. Gleiches gilt für gefundene Schätze.

Die Vorteile an diesem System: Cheaten ist ausgeschlossen, jeder Spieler hat die gleichen Voraussetzungen. Die Charaktere sind offiziell. Man kann sich ehrlich mit anderen Spielern messen. Wer in der Profi-Rangliste ganz oben auftaucht, der hat sich das durch harte Arbeit tatsächlich verdient.

Offensichtlich sind auch die Nachteile: Zum einen sind eigene Fehler nicht rückgängig zu machen, zum anderen ist man vollkommen von Blizzard abhängig. Ist der Server sehr stark belastet, was er derzeit fast rund um die Uhr zu sein scheint, werden die Datenpakete spärlicher versandt, außerdem reagiert der Server weniger schnell auf die Aktionen der Spieler. Das →



Auch sie will ins Battle.net.

Diablo 2 im Battle.net

VON DIABLO INSPIRIERT: DKAY.COM



Überraschend: Jürgen Engler spielt in Diablo 2 einen Nekromanten.

Was bei Kinofilmen längst üblich ist, scheint sich jetzt auch bei Computerspielen durchzusetzen. Zu Diablo 2 gibt es nicht nur einen Originalsoundtrack, sondern mit DKAY.COMs »DecaYdenz«* auch Musik, welche sich offiziell vom Spiel hat inspirieren lassen.
DKAY.COM ist die neue Gruppe des früheren »Die Krupps«-Frontmanns Jürgen Engler. Mit der neuen Band würzt er seine eigene Form von Industrial mit eingängigen Melodien und 80er-Jahre-Elementen. Wir haben Jürgen Engler gefragt, wie Diablo 2 da reinpasst.

PC Player: Welches Verhältnis hast Du zu Computerspielen?
Jürgen Engler: Allgemein fasziniert mich die rasende Entwicklung der neuen Medien, speziell im Spielebereich. Zudem machen mir PC-Spiele natürlich vor allem Spaß. Für mich sind die Macher von Spielen aber auch immer Künstler, findet man in ihnen doch alle Aspekte »althergebrachter Kunst« wieder.

PC Player: Wie entstand die Verbindung zwischen DKAY.COM und Diablo 2?
Jürgen: Als wir unser Album »DecaYdenz« fertig gestellt hatten, bemühte ich mich um einen Kontakt zu Blizzard. Irgendwie fand ich, wir beziehen unsere düsteren Inspirationen aus denselben Quellen. Leider befand sich Diablo 2 da schon einen Monat vor dem Betatest – zu spät, um noch neue Musik einzubauen. So wurde DecaYdenz zur Musik zum Spiel. »Soundtrack inspired by ...«, sozusagen. Zudem wollen wir Renderszenen aus Diablo 2 ins Video zu unserer nächsten Single »Neverland« einbauen.

PC Player: Was bist Du in Diablo 2? Paladin, Amazone, ...
Jürgen (lacht): Necromancer. Nichts ärgert meine Mitspieler so sehr, wie wenn mein Golem wieder mal einen Durchgang blockiert.

*** Auf der Single-CD »Hell is Heaven« befindet sich in Zusammenarbeit mit Havas Interactive der offizielle Diablo 2-Trailer. Auf dem Album »DecaYdenz« findet man zudem einen interaktiven Bereich mit noch mehr Material zu Diablo 2.**

» Für mich sind die Macher von Computerspielen immer auch Künstler.«

WETTBEWERB

Passend zum derzeitigen Diablo-Fieber verlosen wir zusammen mit **DKAY.COM** und **Zomba Records 400** Exemplare des aktuellen Albums »**DecaYdenz**« unter den Lesern der PC Player.

Wie geht das? – Ganz einfach: Schicken Sie eine Postkarte mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse an:

Future Verlag GmbH

Redaktion PC Player
Stichwort: DKAY.COM
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Einsendeschluss ist der 25.8.2000

Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen, genauso wie Mitarbeiter der beteiligten Firmen sowie ihre Angehörigen. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt.



Ob sich Jürgen Engler bei der Gestaltung des DKAY.COM-Logos ebenfalls schon von gewissen Computerspielen inspirieren ließ?

→ Resultat: Die Synchronisierung der Spiele funktioniert nicht mehr, Abstürze oder gar plötzliche Todesfälle sind vorprogrammiert. Da Blizzard aus diesem Grunde anscheinend die Zahl gleichzeitig erlaubter Battle.net-Spieler beschränkt, kann es sein, dass Sie gar nicht mehr zum Spielen kommen, da das Limit schon erreicht ist.

Falls Blizzard die Probleme in den Griff kriegt, ist das geschlossene Battle.net in Zukunft sicherlich die interessantere Variante. Wer jetzt schon darin spielen will, braucht viel, viel Geduld. Zu den Hauptspielzeiten, am Nachmittag und abends, sind zahlreiche Einlogg-Versuche nötig, bis es einmal klappt. Ansonsten lohnt es sich auf Randzeiten auszuweichen. Kleiner Tipp für Grufties: Morgens um 5 Uhr läuft alles wie geschmiert.

Trotz wenig Präsenz in den entsprechenden Foren scheint man bei Blizzard stark bemüht, den aufgebrachten Massen im Internet möglichst bald spielbarere Verhältnisse zu präsentieren. Blizzard hat eine lange Vorgeschichte von zufriedenen Kunden, und das nicht ohne Grund. Sicherlich wird man bestrebt sein, diese Tradition weiterzuführen. Trotzdem bleibt zumindest ein fader Nachgeschmack: die sich aufdrängende Frage, wie die ganze Problematik trotz Beta- und Stresstests übersehen werden konnte, muss uns noch befriedigend beantwortet werden. Vielleicht schon in einem ausführlichen Interview in der nächsten Ausgabe? **(Luc Martin)**

Cheaten unmöglich: Wer auf dieser Rangliste ganz oben steht, hat sich dies bitter verdienen müssen.

PC PLAYER

SPIELETESTS

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

DIABLO 3

MARTIN SCHNELLE (mash)



Ihnen ist es schon lange aufgefallen, wir monieren es bei jeder sich bietenden Gelegenheit – eigentlich erscheinen nur noch Fortsetzungen erfolgreicher Spieleserien. Ob »Command & Conquer 3«, »FIFA 2001«, »Diablo 2« - man fragt sich schon: »Fällt denen eigentlich nichts Neues ein?« Und angesichts vieler Beschwerden über Diablo 2 - wegen der angeblich altertümlichen Grafik und mangelnden Neuheiten - überlegt man sich: Wäre es nicht auch anders gegangen?
Aber: Was erwartet der Spieler denn eigentlich? Ist Diablo 2 nicht trotzdem ein hervorragendes Spiel? War »Dark Project 2« etwa kein Programm, das angehende Meisterdiebe Nacht für Nacht vor die Monitore lockte?
Es ist durchaus so, dass Programmierer aus Fehlern (die selbst bei genialen Titeln vorhanden sind) lernen und den zweiten Teil meistens besser machen. Ich jedenfalls freue mich auf die Fortführungen meiner Lieblingsspiele und bin oft enttäuscht, wenn wesentliche Elemente verschlimmbessert wurden. Wenn zumindest evolutionäre Fortschritte zu erkennen sind, kann man, so finde ich, ruhig Fortsetzungen eine Chance geben.

- **Lieblings-Genres**
  Simulationen,
  Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Pat Benatar: Gold
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2
  Gunship!
  Deus Ex
- **Auf meinem Nachttisch**
  Sidney Sheldon: Blutspur
- **Ich freue mich auf**
  Duke Nukem Forever
  Halo (für PC)
  Star Trek Voyager: Elite Force

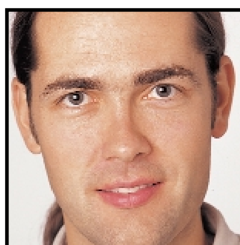
Das PC-Player-Testteam

SPIEL DES MONATS



118 Grand Prix 3

Die Legende kehrt zurück. Erleben Sie Rennsimulation in Perfektion.



ROLAND AUSTINAT (ra)

- **Lieblings-Genres**
  Action-Adventures,
  Geschicklichkeits-
  und Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  The essential Tony Bennett
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Deus Ex
  Dino Crisis
- **Auf meinem Nachttisch**
  Revolution 8/2000
- **Ich freue mich auf**
  Die X-Box
  Final Fantasy 9
  Open-Air-Kino: Die Weltherrschaft



MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Ween: White Pepper
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2 (englisch)
  Ground Control
- **Auf meinem Nachttisch**
  Stephen Lawhead: Die Legende vom Drachenkönig
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Warcraft 3
  Panzer General 4: Unternehmen Barbarossa



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Renn- und Rollenspiele,
  Action-Adventure, Strategie
- **In meinem CD-Spieler**
  Dinosaur Jr: Without a sound
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Deus Ex
  Diablo 2
  Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch**
  Offizieller Führer für die Tour de France 2000
- **Ich freue mich auf**
  Baldur's Gate 2
  Colin McRae Rally 2
  Stupid Invaders

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

GRAFIK

Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG

Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG

Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

▲ **PRO**
- GELUNGENE ATMOSPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDICHTE

▼ **CONTRA**
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **83**

SPIEL-SPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.



DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Chris Hülsbeck: Extreme Assault Soundtrack
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Starlancer
  Diablo 2
  Vampire: Die Maskerade
- **Auf meinem Nachttisch**
  Options-Zertifikate
- **Ich freue mich auf**
  Escape from Monkey Island
  Sacrifice



JOE NETTELBECK (jn)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Mike Oldfield: Tubular Bells
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2
  Imperium Galactica 2
  Deus Ex
- **Auf meinem Nachttisch**
  Robert Jordans "Rad-der-Zeit"-Zyklus, Band 23
- **Ich freue mich auf**
  Arcanum
  Icewind Dale



JOCHEN RIST (jr)

- **Lieblings-Genre**
  Ego-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**
  Fight Club: Special Edition
- **Auf der Privat-Festplatte**
  KISS Psycho Circus
  Need for Speed Porsche
  Gamespy Arcade
- **In meinem Papierkorb**
  Ground Control
- **Ich freue mich auf**
  Sacrifice
  Stupid Invaders
  Creative DAP 2 MG
  Serious Sam
  ... vier Wochen Urlaub



STEFAN SEIDEL (st)

- **Lieblings-Genres**
  Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Reinhard Mey: Alles was ich habe
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2 (englisch)
  Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch**
  Broschüre: Hilfe gegen den Schlafmangel – So kommen Sie von der Diablo 2-Sucht los!
- **Ich freue mich auf**
  Black & White



THOMAS WERNER (tw)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Lauryn Hill: The Miseducation of Lauryn Hill
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2
  Deus Ex
  Ground Control
- **Auf meinem Nachttisch**
  Reiseführer für Budapest und Wien
- **Ich freue mich auf**
  Commandos 2
  Midtown Madness 2

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

WARLORDS BATTLECRY

HERSTELLER: SSG/Mattel Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Juli 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 6 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Glide **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 64 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 128 MByte RAM **www.warlordsbattlecry.de**

Aus und vorbei ist es mit der Ruhe und Gemütlichkeit im Warlords-Universum: Statt bedächtiger Runden-Strategen sind nun fixe Echtzeit-Taktiker gefordert.

FAKTEN

- Echtzeit-Strategie
- Verzweigende Kampgne
- 36 Missionen
- Über 50 Solo- und Mehrspielerkarten
- Rollenspiel-Elemente durch Helden
- 10 Mehrspieler-Varianten
- 9 Heldenrassen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Tutorial
- Editor
- 4 Rohstoffe

Die Zeit vergeht im Sauseschritt und eins, zwei, drei – wir müssen mit. Nur wenige Runden-Strategiespiele bildeten noch einen Felsen der Ruhe im sturmumtobten Echtzeit-Meer. Speziell die »Warlords«-Reihe stemmte sich gegen den Trend, nur um ihm jetzt mit etlichen Jahren Verzögerung hinterherzuhecheln.

Tatsächlich wirkt »Warlords Battlecry« sowohl von der Optik als auch vom Spielprinzip her wie ein typischer Vertreter aus dem Spielejahrgang 1997 oder 1998. Rohstoffe sammeln, Gebäude bauen, Einheiten produzieren und den Gegner plätten sind die wenig originellen Bestandteile dieses Opus. Doch hinter dieser konventionellen Maske verstecken sich einige bemerkenswerte Ideen, speziell die Helden sorgen für hochwillkommene Abwechslung. Zwar tauchten Heldengestalten schon anderswo in der Strategiewelt auf, doch hier zählt jeder Charakterwert. Und wer nach wie vor an der Runde hängt, sollte seine Hoffnungen nicht fahren lassen: Der nächste Warlords-Titel soll wieder ganz traditionell Zug um Zug gespielt werden.



Der Angriff über die enge Brücke ist zwar gewagt, aber in diesem Fall erfolgreich.

Orcs oder Elfen

Vor dem Start suchen Sie sich ein Alter Ego aus und entscheiden sich für eine Karriere als Kämpfer oder Magier. Im Spielverlauf vertiefen Sie die Berufswahl, setzen Schwerpunkte und erlernen neue Fähigkeiten. Neben Menschen können Sie Zwerge, Orcs, Minotauren, Untote, Elfen, Dunkel-Elfen, Wald-Elfen oder Barbaren bei der Entscheidung für Ihre virtuelle Existenz berücksichtigen und die mit den Rassen verbundenen Vor- und Nachteile sorgfältig abwägen. Schließlich steigert ein Held die Kampfkraft anderer Einheiten in seiner Umgebung, sofern die Rassen miteinander harmonieren. Abzüge gibt es dagegen, wenn beispielsweise Elfen von einem Untoten geführt werden. Neben dem Helden, der den Spieler repräsentiert, tauchen auch andere Persönlichkeiten mit ausgeprägten Fähigkeiten auf, die in der Kampagne sogar von einer Mission in die nächste übernommen werden können. Die meisten der von Ihnen gegen den Feind



Wer möchte nicht einmal die Fähigkeiten dieser Wald-Elfin ausloten.



Im dritten Kapitel entscheiden Sie sich zwischen Gut und Böse.


Wie unangenehm – ein riesiger Orc zertrümmert Ihre Mine und gefährdet so die Rohstoffversorgung. (alle Bilder 800x600)


Welchen Helden hätten Sie denn gern – oder darf es auch eine Heldin sein?


Per Editor zaubern Sie sich eigene Welten herbei.

»Eine spürbare Entwicklung des Charakters.«

geschickten Einheiten werden jedoch ganz stinknormal in Kasernen produziert – vorausgesetzt genügend Rohstoffe sind da. Gold, Metall, Stein und Kristall dienen nicht nur der Herstellung von Rekruten, sondern sind die Basis für den Bau weiterer Gebäude und sogar von Schiffen. Gewonnen wird es in Minen oder durch den Tausch mit anderen Spielern. Neu entdeckte Bergwerke lassen sich durch den Helden in einigen Sekunden in Besitz nehmen und schürfen in Zukunft automatisch nach Ressourcen.

Als Erstes sollte jedoch Ihr Held – oder eine andere Figur mit Bauferigkeiten – einen Palast errichten. Spezialgebäude ergänzen das Kämpferspektrum um weitere Typen wie Flugeinheiten oder Bogenschützen, Verteidigungsanlagen sichern die Bauten vor Überfällen.

Die Macht der Magie

Die eigentliche Stärke von Battlecry liegt jedoch in der interessanten Kampagne: Als vom Himmel zwei Meteoriten stürzen, erinnern sich sowohl die Mächte der Finsternis als auch die edelsten Recken einer alten Legende und versuchen, die vermeintlich mächtigen Brocken aus dem All unter ihre Kontrolle zu bringen. In der Toga des von Ihnen bestimmten Helden folgen Sie der in sechs Kapitel unterteilten Geschichte. Nach dem ersten Drittel stehen Sie vor der Entscheidung, ob Sie dem »Pfad der Gerechtigkeit« oder dem »Pfad der Rache« folgen. Damit einher geht eine spürbare Entwicklung des Charakters: Erfahrungen werden gesammelt, Ausrüstungsgegenstände wie zum Beispiel Helme in Truhen gefunden und magiebegabte Personen erlernen zusätzliche Zaubersprüche. Die Anwendung von Magie wird mitunter durch hübsche Lichtblitze oder andere Spezialeffekte untermalt, wobei auch 3Dfx-Beschleunigerkarten genutzt werden. Das Magiesystem ist in acht Sphären mit je zehn Sprüchen unterteilt: Einheitenproduktion und Gebäudebau sind relativ umständlich zu bedienen. Die übrigen Kommandos entsprechen dem Echtzeit-Standard und sind dank des vorbildlichen Tutorials rasch erlernt.

Über 50 Solo- und Mehrspielerkarten sowie ein Zufallsgenerator und ein Editor verlängern die Spieldauer und warten noch mit einem besonderen Schmankerl auf: Zehn verschiedene Siegbedingungen, vom platten Auslöschen sämtlicher Gegner bis hin zum »Capture the Flag« lassen sich definieren. **(tw)**



THOMAS WERNER

Ich will hier nicht das bekannteste Gorbatschow-Zitat bemühen, aber Warlords Battlecry kommt eindeutig drei Jahre zu spät. Dabei ist die starre Ansicht nicht einmal in erster Linie anzuprangern – schließlich ist das modische 3D ja nicht jedermanns Sache. Doch auch in anderer Hinsicht bietet dieser Titel einfach zu wenig Neues, um zur Spitzenklasse zu zählen. Zwar tragen die Helden mit ihren unterschiedlichen Eigenschaften und steigerbaren Charakterwerten deutlich zur Motivation bei, doch das ansonsten herrschende Mittelmaß, auch bei den Missionen, wird selbst dadurch nicht überwunden. Dummerweise gehen die Helden gern im Schlachtengetümmel verloren und werden dort rasch niedergemetzelt. Künstliche Intelligenz und Wegfindungsroutine sind ordentlich programmiert, die Story wird Fantasy-Fans sicher ansprechen. Wenn es jedoch nicht unbedingt ein Ausflug in Warlords-Gefilde sein soll, dann gibt es für Strategen bessere Alternativen. Für 3D-Hasser ist Battlecry angesichts der übersichtlichen Darstellung dennoch ein Grund zum Zugreifen.

»Kommt eindeutig drei Jahre zu spät.«

WERTUNG WARLORDS BATTLECRY

▲ PRO
- ROLLENSPIEL-ELEMENTE
- ÜBERSICHTLICH!

▼ CONTRA
- KONVENTIONELLER SPIELABLAUF
- HELDEN GEHEN OFT VERLOREN

GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS 67

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DUKES OF HAZZARD

HERSTELLER: Southpeak Interactive/Ubi Soft **TESTVERSION:** Beta vom Juli 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 8 MByte-3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 8 MByte-3D-Karte **www.ubisoft.de, www.southpeak.com**

Der Himmel so weit, die Frauen so blond, die Cowboystiefel so staubig. Ach ja ... ein Rennspiel war da auch noch.



Das tut weh: Hier müssen Bo und Luke ihren eigenen, da gestohlenen Wagen demolieren.

Zwei Hillbillys aus dem tiefsten Süden der Südstaaten der USA. Ein Wettrennen am nächsten Tag. Die Hillbillys wollen Rennen gewinnen. Andere, böse Männer wollen das nicht.

Soviel zur Hintergrundgeschichte der »Dukes of Hazzard«. Eine gewisse Skurril-Originalität kann man dem ansonsten wenig bemerkenswerten Rennspiel nicht absprechen.

FAKTEN

- Basiert auf der Fernsehserie: »Ein Duke kommt selten allein.«
- Konsolenumsetzung (PlayStation)
- Circa 25 in sich abgeschlossene Missionen
- 4 Extras (Nitro, Öl, Reparatur, Pfeil)
- 1 Fahr-Perspektive (wie spartanisch)
- 3 Schwierigkeitsgrade

Reich mal den Bourbon, Bo

Sie schlüpfen in die Rolle von Bo und Luke, den beiden Duke-Vettern, die den ganzen Tag mit ihrem »General Lee«, den sie für den schnellsten Wagen der Welt halten, durch die Gegend fahren. Vor Ihnen liegt die Straße, an den Seiten befinden sich Baum-Bitmaps, hinter Ihnen tönt zumeist die Sirene des Dorf-Sheriffs, der nicht will, dass Sie durch die Gegend fahren. Mit Joystick steuert es sich schwammig, mit der Tastatur akzeptabel. Nicht ungewöhnlich für eine Husch-husch-Umsetzung, da auch auf der PlayStation keine analogen Steuergeräte unterstützt wurden.

Es gibt relativ viele Missionstypen. Manchmal müssen Sie in aller Eile von A nach B brettern, gelegentlich werden Sie nicht vom Sheriff, sondern von Schurken bedrängt. Oder Sie selbst verfolgen einen anderen Wagen und müssen ihn durch wiederholte Rammstöße schrottreif fahren. In der originellsten Mission düsen Sie über einen Schrottplatz, zwei Unhold-Autos auf den Reifen, und müssen durch Drüberfahren fünf Ersatzteile für das Rennen einsammeln. Der fahrbare Untersatz wird während der Missionen auch wiederholt gewechselt, wobei verschiedene Motorgeräusche und ein halbwegs unterschiedliches Fahrverhalten den Wechsel auch glaubwürdig machen. Gern gesehene Höhepunkte sind Sprünge über den Fluss, dafür müssen Sie aber vorher unbedingt Nitrokanister aufsammeln, die auf der Straße herumliegen. Das gibt zusätzliches Tempo. Ansonsten gehen Sie baden, was schlecht ist: Ein echter Südstaaten-Cowboy badet nur in Whiskey. **(uh)**



Ersatzteile, wo seid ihr? Auf dem Schrottplatz ist die Hölle los.



Südstaaten-Grafik ist nicht sehr aufregend; wilde Huperei (das wichtige Extra in der Bildmitte oben) bringt aber Pep ins Rennen.



UDO HOFFMANN

Die Hintergrundgeschichte ist primitiv; dennoch erhält das Spiel so einen besonderen Touch. Ich fahre halt nicht gegen den Gegner im blauen Auto, sondern gegen Sheriff Rosco P. Coltrane, der mich in den Knast stecken will. Etwas Banjo-Geklimper im Hintergrund, Funksprüche von meinen Freunden, die mir erzählen, wie knapp die Zeit ist: ein Atmosphäre-Bonus ist da.

»Mag als eine Art Asphaltcowboy-Driver durchgehen.«

Dummerweise sind innerhalb eines Tages alle Schurken vermöbelt und alle Rennen gewonnen. Und der eigentlichen Engine sieht man die PlayStation-Herkunft deutlich an. Aber na ja; als eine Art Asphaltcowboy-Driver mögen die Dukes durchgehen.

WERTUNG THE DUKES OF HAZZARD

▲ PRO
- HALBWEGS ABWECHSLUNGSREICH
- RENNSPIEL MIT STORY

▼ CONTRA
- TECHNISCH SCHLECHT PROGRAMMIERT
- ZU KURZ

GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	50

PC PLAYER SPIELSPASS **58**

Sportspiel für Fortgeschrittene

DSF ULTIMATE GOLF

HERSTELLER: Ubi Soft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC, Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D, Glide, Open GL **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, 4 MByte Grafikkarte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 8 MByte Grafikkarte **www.ubisoft.de**


Es herrscht ideales Golfwetter. Wem das nicht behagt, darf auch Nebel, Regen und heftige Windböen zuschalten. (Glide)

Heutzutage ein Golfspiel herauszubringen, ist wie Bier nach Bayern tragen, denn schließlich wird die digitale Golfszene seit Jahren von den Platzhirsch-Serien »Links« und »PGA Tour« beherrscht.

Ergo ließ sich Ubi Soft für ihre mit sechs Spiel-Modi und drei Golfplätzen (Cañon, Wald und Insel) ausgestattete Golferei einige Besonderheiten einfallen. Namentlich wäre dies ein frei bewegliches 3D-Terrain, das Sie sogar aus der Ich-Perspektive abwandern können. Außerdem wählen Sie zwischen acht, mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestatteten Golfern und dürfen maximal drei Konkurrenten zuschalten, um dann vielleicht mal kurz die neue interaktive Schlagtechnik auszuprobieren. Bei der ziehen Sie möglichst flink und akkurat Ihre Maus diagonal über die Matte – was allerdings insbesondere bei Schüssen aus der Nahdistanz nicht so recht funktioniert. Weitaus besser klappt da schon die optional angebotene Zwei-Klick-Methode, bei der Sie einen schnell ablaufenden Energiebalken mittels genau getimter Mausklicks abstoppen. Aber auch hier ist es leider mit der Präzision im Nahbereich nicht allzu weit her: Da Spezialschüsse wie etwa »Chipshots« gänzlich fehlen und Bodenunebenheiten nur sehr ungenau angezeigt werden, verwandeln sich potenzielle »Birdies« auf dem Grün ratzfatz in »Triple-Bogeys«. **(md)**


Nach dem Spielstart dürfen Sie die Steuerungsmethode leider nicht mehr wechseln. (Glide)

WERTUNG DSF ULTIMATE GOLF PC PLAYER — SPIELSPASS **50**

MANFRED DUY



Die Stärken dieser lauen Golferei sind schnell aufgezählt: Lob gibt's für die frei bewegliche Kamera, die Ballphysik geht ebenfalls in Ordnung und das solide Platzdesign ist sogar überaus trickreich. Ansonsten aber regiert Meister Mittelmaß. So erweist sich die neue Schlagtechnik als unbrauchbar und auch die Doppelklick-Steuerung ist ein wenig unpräzise. Darüber hinaus fehlen Spezialschläge, das Handbuch ist lückenhaft und die deutschen Bildschirmtexte ragen manchmal unschön in das Bild hinein. Viel schlimmer ist, dass die kantigen Golfspieler ausschauen wie aus dem Scherenschnittlabor und die grob konturierte Fauna einer billigen Fototapete ähnelt.

»Es regiert Meister Mittelmaß.«

Actionspiel für Fortgeschrittene

INFESTATION

HERSTELLER: Frontier Developments/Ubi Soft **TESTVERSION:** Beta vom Juli 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/333, 64 MByte RAM **www.frontier.co.uk**

FAKTEN

- Actionreiches Schieß-Rennspiel mit taktischen Möglichkeiten
- Zahlreiche Aufrüstoptionen für Ihr Fahrzeug
- 22 Einzelspieler-Karten
- 4 verschiedene Netzwerk-Spielvarianten (Capture the Flag, Rennspiel, Football, Buggy Madness)

Aliens machen sich nach und nach auf der Erde breit. Doch die Außerirdischen haben nicht mit menschlichen Autofahrern gerechnet ...

Geht es nach den Vorstellungen mancher Computerspiel-Hersteller, müsste es auf Mutter Erde inzwischen zwanzig Mal mehr Außerirdische als Menschen geben.

Auch in »Infestation« ist die Begegnung der Dritten Art wieder einmal nicht friedlicher Natur. Doch glücklicherweise fallen die Aliens nicht gleich wie Heuschrecken über unseren Planeten her, sondern machen sich zunächst nur in bestimmten Orten breit. Und dort müssen Sie natürlich hin, wenn Sie die Welt retten wollen. Als Wunderwaffe spendierten Ihnen die Designer ein kraftstrotzendes Multifunktions-Gefährt.



Der Feind setzt gegen Sie äußerst fiese mechanische Spinnen ein.



In den Fabriken erweitern Sie Ihr Fahrzeug mit nützlichen Extras.

Mit dem können Sie entweder durch die Gegend ballern oder Wissenschaftler zu bestimmten Basen transportieren. Die klugen Köpfe denken sich dann sehr schnell neue Waffen und Upgrades für Ihr Fahrzeug aus, die Sie in speziellen Fabriken einbauen lassen – vorausgesetzt, Sie haben genügend Energiepunkte gesammelt.

Und die haben Sie gleich zu Beginn bitter nötig. Denn: Ihr Auto ist in etwa so wasserempfindlich wie die Kelly Family, so dass Sie wesentlich größere Reifen benötigen, um die Rinnsale in den Spielwelten unbeschadet überqueren zu können. Eine ruckelnde Grafik und die schwerfällige Steuerung Ihres Fahrzeugs lassen jedoch auch in höheren Leveln die Vermutung zu, dass uns die Außerirdischen technologisch doch weit überlegen sein müssen. Schöpfer von Infestation ist übrigens »Elite«-Vater David Braben. **(dk)**

»Ihr Auto ist in etwa so Wasser-empfindlich wie die Kelly Family.«



In dieser alliierten Basis lesen Sie die ansässigen Wissenschaftler auf.



DAMIAN KNAUS

Wenigstens blieb es bei Infestation nicht beim Schema »Fahre von A nach B und vernichte alle roten Punkte auf der Automap«. Doch die Idee mit der Erweiterbarkeit des Fahrzeugs leidet unter den Schwächen in punkto Grafik und Steuerung. Ihr Gefährt reagiert so schwerfällig, dass Sie nur unter größten Mühen den Angriffen der Hightech-Spinnen trotzen können. Wenn Sie sich jedoch wacker schlagen, belohnt Sie Investation mit optisch unterschiedlich gestalteten Levels. Aber für eine Empfehlung reicht dies bei weitem nicht, obwohl David Braben (Elite) seine Ideen einfließen ließ.

»Ihr Gefährt reagiert zu schwerfällig.«

WERTUNG INFESTATION

▲ **PRO**
- OPTISCH ABWECHSLUNGSREICHE LEVEL

▼ **CONTRA**
- SCHWERFÄLLIGE STEUERUNG
- GRAFIK-RUCKELEIEN

GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS **59**

SF-Simulation für Fortgeschrittene

TERMINUS


In üblen Kaschemmen erhalten sie als Pirat neue Aufträge.

HERSTELLER: Vatical Entertainment/Viscarious Visions **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.2 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98, Linux (Kernel 2.2.0) **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D, Glide **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MB-Direct3D-Karte **www.vvisions.com**

Reicht eine ambitionierte Idee und ein physikalisch korrektes Raumflug-Modell für ein gutes Computerspiel?

FAKTEN

- 4 Karrieren
- 150 Handelsgüter
- 17 Schiffstypen
- 19 Raumstationen
- Physikalisch korrekter Raumflug
- Linux- und Mac-Versionen liegen bei

Das Sonnensystem am Rande eines interplanetaren Krieges – so sieht die Realität in 200 Jahren aus. Sie müssen entscheiden, auf welche Seite Sie sich hier schlagen wollen.

Dank einer außerirdischen Technologie springt die Menschheit durch alle Sektoren des Sonnensystems. Als Folge ist der Mars besiedelt, und überall gibt es Raumstationen. Und wie es nun einmal so ist, wollen sich die Marsianer von der Erde lösen. Außerdem köcheln mehrere Interessengruppen ihr eigenes Süppchen – die politische Lage gleicht einem Pulverfass, dessen Lunte schon glimmt.

Karrieren-Quartett

Sie schlagen sich nun auf die Seite der Marsleute oder der Terraner, werden Militärpilot, nehmen als Söldner Aufträge an oder starten als Pirat. In den zwei zuletzt genannten Laufbahnen müssen Sie sich auch um Ihren Etat kümmern, im Dienste der Raumflotten stellen Ihnen die Vorgesetzten die nötige Ausrüstung zur Verfügung. Später handeln Sie auch mit rund 150 verschiedenen Gütern. Die lieblos gestalteten Menüs machen dabei das Einkaufen und Ausstatten des Schiffes nicht einfacher.


Mit etwas Kleingeld rüsten Sie Ihr Schiff standesgemäß auf; die Menüs sehen sehr lieblos aus.



Die Designer haben die Steuerung der Raumer an die reale Physik angepasst. Sie geben Gas bis zur gewünschten Geschwindigkeit und fliegen im freien Fall weiter. Zum Abbremsen muss der Pilot dann entsprechend Gegenschub geben – Gefechte laufen also immer so ab, dass Sie Ewigkeiten benötigen, um sich in Schussposition zu bringen. Andere Schiffe ziehen auf Wunsch einen Schweif hinter sich her, dem Sie wie in »I-War« Kurs und Geschwindigkeit entnehmen.


Bumm! Da fliegt der gepanzerte Transporter unspektakulär in die Luft, äh, ins All! (Direct3D, 1024x768)

Auf den Raumstationen plaudern Sie dann mit NPCs, lauschen den (gesprochenen) Nachrichten und nehmen neue Aufträge an. Oft bestehen diese aus langweiligen Patrouillenflügen, bei denen eigentlich nichts passiert. Daran krankt eigentlich das ganze Spiel. Um Sie herum geschieht eine ganze Menge, nur bekommen Sie davon nichts mit. Zumindest liegen der Packung gleich auch die Mac- und die Linux-Version bei. **(mash)**

MARTIN SCHNELLE

»Mir vergeht jede Lust.«

Ein Elite-ähnlicher Titel mit dynamischem Ökonomie-Modell und NPCs zum Schwätzen – das hätte ein interessantes Programm werden können. Leider verpuffen diese Zutaten in den grenzenlosen Weiten des Alls, denn über die ewige Herumfliegerei vergeht mir jede Lust auf Handeln oder Raumgefechte. Zwar orientiert sich das Flugmodell an realen physikalischen Gegebenheiten, doch die Verfolgungsjagden arten dadurch in langwierige Beschleunigungs- und Abbremsmanöver aus. Die polygonarmen Objekte und groben Texturen tragen ihr Scherflein zum mäßigen Eindruck bei, da kann es schon gar nicht mehr schrecken, dass Nachrichten durch Rumsuchen in verschiedenen Frequenzen gefiltert werden müssen. Fazit: Ambitioniert, aber an der Ausführung gescheitert.

WERTUNG TERMINUS

▲ PRO
- AMBITIONIERTES PHYSIKALISCHES MODELL
- DYNAMISCHE ÖKONOMIE

▼ CONTRA
- ÖDES HERUMGEFLIEGE
- KLOBIGE GRAFIK

GRAFIK:	40
SOUND:	30
EINSTIEG:	50
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	50

PC PLAYER SPIELSPASS **54**

DSF ALL STAR TENNIS 2000

HERSTELLER: Aqua Pacific/Ubi Soft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC, Netzwerk) **3D-GRAFIK:** Direct3D, Glide **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/266, 64 MByte RAM
www.ubisoft.de



Spiel, Satz und Sieg? Schwer zu sagen bei dieser Pixelgrafik, die wenig Begeisterung aukommen lässt.

Der Weiße Sport musste zwar in den letzten Jahren einige Rückschläge in der Popularität hinnehmen, doch Spielehersteller beglücken die Tennisfreunde immer noch von Zeit zu Zeit mit den Früchten ihrer kreativen Tätigkeiten.

Der jüngste Spross – unter der Schirmherrschaft des Deutschen Sport-Fernsehens (DSF) – bietet Ihnen die Möglichkeit, mit aktuellen Tenniscracks ein Match zu wagen. Zumindest zieren Spielernamen wie Todd Martin oder Conchita Martinez die Computerfiguren. Nach der Wahl des Platzes – Bodenfarbe und Tribünen sind unterschiedlich – treten Sie entweder zu einem Einzel oder Doppel an. Mittels der Cursortasten befehlen Sie, ob Ihr Schützling einen Aufschlag, einen Top- oder Backspin bewerkstelligen soll.

Mit den Buchstabentasten steuern Sie die Spielfigur. Das Ganze läuft leider sehr hakelig und ungenau ab, so dass Sie sich sogar noch die seligen 8-Bit-Zeiten zurück wünschen, wo Tennisspiele noch etwas leidenschaftlicher programmiert wurden. **(dk)**

WERTUNG
DSF ALL STAR TENNIS 2000
PC PLAYER
SPIELSPASS 32



Die ausgewählten Spieler zeigen Ihnen im Auswahlmenü etwas von ihren sportlichen Fähigkeiten, bei denen jedem Amateur Angst und Bange wird.



DAMIAN KNAUS

Zwar hoppeln die Damen und Herren über den Tennisplatz, als hätten sie eine Überdosis Koffein gehabt, aber bei dem langweiligen Gameplay bleibt wohl jedem Tennisball die Luft weg. Wären wenigstens die Animationen erträglich, doch jede South-Park-Folge scheint verglichen damit die Qualität eines Disneyfilms zu besitzen. Obwohl das Angebot an Tennisprogrammen für den PC mäßig ist, gibt es für Freunde des Weißen Sports wesentlich bessere Alternativen.

»Es gibt besssere Alternativen.«

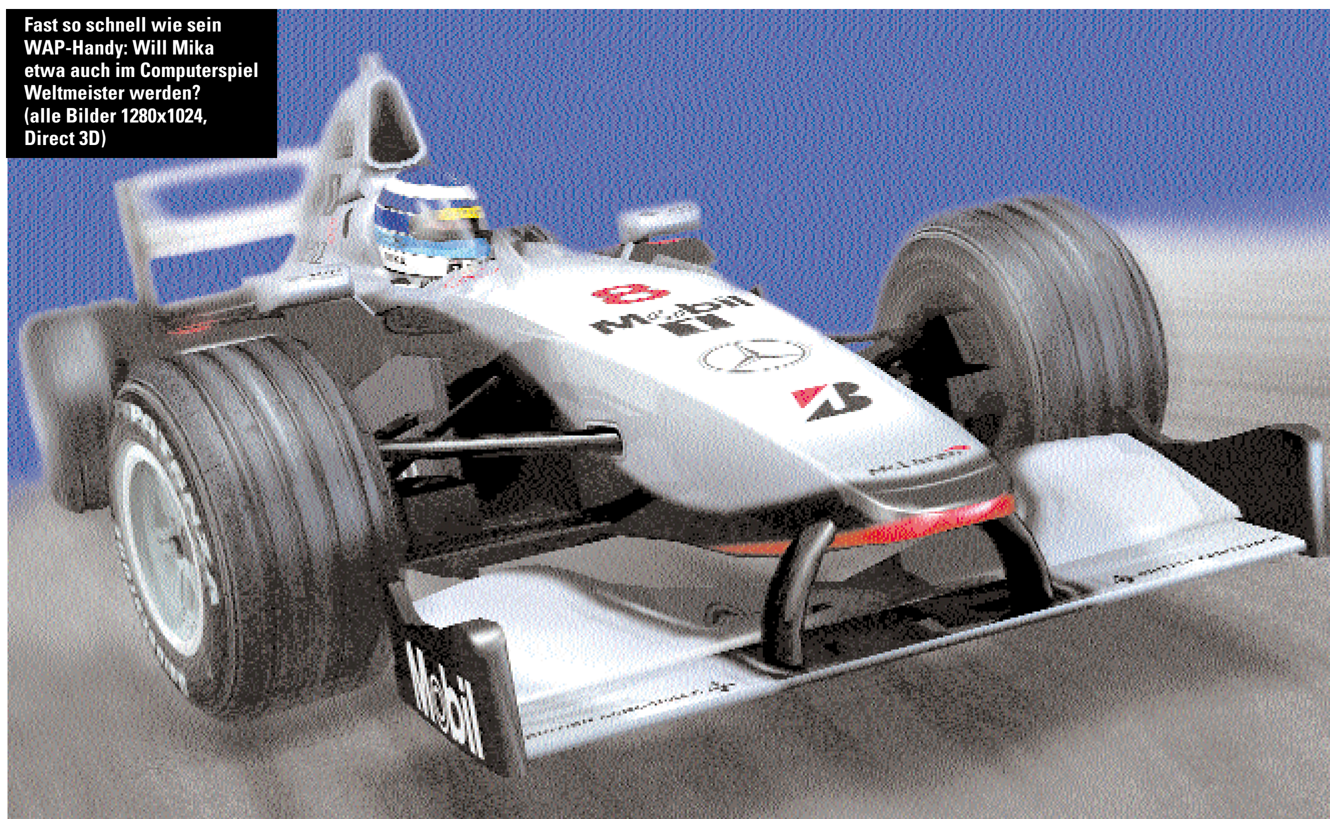
Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis



GRAND PRIX 3

HERSTELLER: Microprose/Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Juli 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** bis 22 (an einem PC), bis 6 (Netzwerk, Internet) (bei sehr starken PCs mit mehr als 6 Personen Netzwerkspiel möglich) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 2 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 12 MByte 3D-Grafikkarte **www.grandprix3.com**

Der Schöpfungsakt dauerte vier Jahre. Und der Gott der Rennspiele (genannt Crammond) sah sein Werk und wusste, dass es gut war. Aber vielleicht hätte er auch einen Hilfsgott um Rat fragen sollen. Denn selbst Gott-Vater kann nicht alles.



Fast so schnell wie sein WAP-Handy: Will Mika etwa auch im Computerspiel Weltmeister werden? (alle Bilder 1280x1024, Direct 3D)

FAKTEN

- Fortsetzung von Grand Prix 2
- Simuliert die Saison 1998 ...
- ... mit ihren 22 Fahrern ...
- ... und 16 Rennstrecken
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Die 8 alten Fahrhilfen
- Neuheit: Genialer Regen-Modus
- Neuheit: Sehr gutes Force-Feedback
- Neuheit: Telemetrie

Mit »Grand Prix 3« verhält es sich für Rennspieler ungefähr so, wie mit »Diablo 2« für Action-Rollenspieler. Seit Jahren warten wir schon drauf. Und jetzt, wo es endlich erschienen ist, gibt es nur wenig Grund zu meckern.


Jeder, der schon mit »Grand Prix 2« fuhr, fühlt sich gleich wie zu Hause.

Nur einige wenige Menschenkinder rümpfen die Nase und sagen: »Ja, aber die Innovation? Da ist ja gar keine Innovation. Ich bin enttäuscht.« Solchen Leuten kann man es nur sehr schwer recht machen. Was neu ist, wird geflissentlich ignoriert. Und was nicht ganz so gelungen ist, wird in den Augen dieser Personen zu einem gewaltigen Balken, der sie blind für alles Positive macht. Aber wer noch keinen Balken im Auge hat, der wirft sich verzückt an sein Lenkrad (oder in die Diablo-Dungeons) und will fürs Erste nichts anderes mehr.

Jahr 1: Grafik

Wozu diese Vorrede? Wer Grand Prix 2«, den unmittelbaren Vorgänger schon lange nicht mehr gesehen hat, kann sich zuerst des Gefühls nicht erwehren, dass er das selbe Spiel gekauft hat. Die gleichen schmucklosen Menüs ohne den betörenden Putz, den wir zum Beispiel von EA-Sports-Programmen gewöhnt sind. Die gleichen Spiel-Modi wie vor vier Jahren: schnelles Rennen, Meisterschaft, Einzelrennen. Die gleichen Fahrhilfen, ein ähnliches Cockpit, alles so wie früher, oder? Und selbst die Grafik kommt einem zunächst identisch vor. Das ist zwar Blödsinn, liegt aber daran, dass liebgewordene Schätz-


Die Hintergrundbilder der Rennstrecken, hier Interlagos in Brasilien, sind ausgezeichnet.


Wer noch nicht so sicher fährt, kann sich immerhin an schönen Unfallvideos erfreuen.

chen in der Erinnerung immer besser werden. Wenn man nach Jahren wieder einen Blick riskiert, bricht diese Verklärung in sich zusammen.

Tatsächlich ist die Grafik von Grand Prix 3 bis auf einige Ausnahmen sehr gut und durchaus viel besser als früher. Die Wagen gleiten flüssig dahin, Werbeaufkleber, Achsengestänge und Reifenaufschriften sind deutlich zu erkennen, kleine Fehlzündungsflammen erscheinen bei Bremsvorgängen, feine Rauchwölkchen, die allmählich im Wind verwehen, deuten gelungen Verbremser an. Zudem ist endgültig die Zeit realistischer Asphaltdecken angebrochen: Etliche Grauabstufungen inklusive zurückbleibender Bremsstreifen sind ebenso selbstverständlich wie schlierige Untergründe bei einsetzendem Niederschlag. Aber zum Regen später noch mehr.

Bei der Auflösung wurde Erstaunliches erreicht. Besitzen Sie einen schnellen Rechner (so ab Pentium III/500), ist es kein Problem, mit 1280 mal 1024 Bildpunkten zu fahren. Nur in Extremsituationen, wie bei einem Crash im Regen mit anschließendem Stau oder der ersten Kurve eines Rennens (wie bei eigentlich allen Formel-1-Simulationen), verlangsamt sich die Grafik. Dies geht aber in positiver Weise nicht zu Lasten der Fahrzeugkontrolle. Selbst wenn Prozessorauslastungsraten von 300 oder mehr Prozent erreicht werden, verlangsamt sich das Rennen nur etwas, es sind jedoch keine Aussetzer bei der Befolgung Ihrer Lenkbefehle zu bemerken. Ganz wie früher lässt sich die Auslastung übrigens mit einem Druck auf die Taste O kontrollieren.

Eine schöne Sache sind die Bitmaps, die den Streckenrand bei Blicken in die Ferne verzieren. Anders als bei den meisten Konkurrenten zeigen sie Details wie Weinberge, etliche unterschiedliche Schiffe im Hafen von Monaco, Fachwerkhäuschen oder staubige Straßen und wirken, als hätte man sich wochenlang mit ihrer Gestaltung Mühe gegeben. Weniger gut sind die Bitmaps der Boxencrew: Die wirken sehr künstlich. Auch die Fahnenschwenker am Streckenrand bestehen aus mäßig animierten, zweidimensionalen Typen, die ihren Winkejob nur ungern ausführen. Aber das sind nur Marginal-Nörgeleien am Rande.

Jahr 2: Fahrverhalten

Die Grand-Prix-Spiele sind schon immer für ihr gutes Fahrgefühl bekannt gewesen. Und in dieser Hinsicht enttäuscht auch der dritte Teil nicht. Neue Maßstäbe kann man nicht setzen, denn jeder Wagen, egal, ob Sie nun in Schumis Ferrari oder Herberts Sauber sitzen, fährt sich gleich. Erklärt wird dies mit Chancengleichheit: Angeblich möchte auch ein Spieler, der mit einem Minardi fährt, sofort auf Sieg fahren und sich nicht mit schwächeren Motoren oder schlechteren Fahrleistungen herumschlagen. Tatsächlich aber hat sich Crammond so die Arbeit erleichtern wollen und dem Spiel dadurch ein wenig an Atmosphäre genommen. Eine Individualisierung der einzelnen Fahrzeuge, wie sie einem bei »Superbike 2000« oder »Grand Prix Legends« durch verschiedenes Fahrgefühl, unterschiedliche →



GEOFF CRAMMOND

Wenn Crammond nicht gerade Rennspiele programmiert, tut er geheimnisvoll, lebt irgendwo in England und fährt mit seiner Frau zum Einkaufen. Oder auch nicht. Das weiß niemand.



Grand Prix 3 ist da. Jubel. Tanz. Sing. Da hüpfen selbst Formel-1-Wagen vor lauter Freude.

Grand Prix 3









Die Eau Rouge in Spa ist die gefürchtetste Kurve der Formel 1. Sie wird im 6. Gang mit Vollgas gefahren und kann nicht eingesehen werden. Hier hatte Ricardo Zonta im letzten Jahr seinen fürchterlichen Trainingsunfall.



Das FIA-Symbol. Kaum zu glauben, wieviel Geld hinter dieser Vereinigung angeblicher Motorsportfreunde steht.



Selbst mit einem Pentium III/600 und 256 MByte Arbeitsspeicher sind hohe Prozessorauslastungen kein Problem.

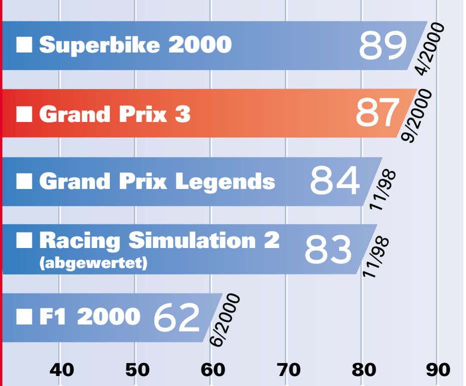
→ Motorgeräusche und Cockpits leicht gemacht wird, ist nicht möglich. Das finden wir ungut: Wer in einem Ferrari sitzt, will Ferrari-Feeling und nicht Standard.

Immerhin besitzt dieser Standard Qualität. Ganz überragende Qualität sogar, die sich nur ungenügend in Worte fassen lässt, und die um so besser wird, je mehr Sie die Fahrhilfen wie Bremsautomatik oder Lenkhilfe abschalten. Die erleichtern dem Einsteiger das Leben, rauben dem Profi aber die Einflussmöglichkeiten auf den Wagen. Ohne die Hilfen wird jede schnelle Kurve zum Erlebnis. Sie spüren ganz deutlich ein Zittern: nur um ein weniges mehr Gas, so sagt Ihnen dieses Zittern, und Ihr Rennwagen wird ausbrechen. Und wenn das passiert, ist meist durch blitzartiges Gegenlenken ein Einfangen des Wagens möglich. Ein seltsames Gefühl, wenn es gelingt. Im Schweiße Ihres Angesichts quälen Sie sich von Kurve zu Kurve, mit 800 PS unter Ihrem Hintern, und kommen sich einfach großartig vor. Sie sind der Herr des Donnerwagens persönlich, Sie sind der apokalyptische Reiter, der mit einer einzigen Fußbewegung über Leben und Tod des gewaltigen, zuckenden Monsters unter Ihnen (nur Dummköpfe nennen es in diesem Moment Rennwagen) entscheidet. Auf dem PC wird das so nur noch von Grand Prix Legends erreicht, aber im Gegensatz zu dieser Extrem-Simulation genügen schon einige wenige Stunden Übung, um den Wagen so weit in den Griff zu bekommen, dass einen die Freudeschauer nur so durchzucken. Ja. Hüstel. Hm. So ist das.

Die Computergegner können nicht ganz mithalten. Wohl sind sie clever genug, um ein packendes Rennen zu liefern. Sie machen, wenn sie bedrängt werden, auch zuweilen Fahrfehler (Schumacher seltener als der Japaner Tora Takagi von Tyrell), aber sie zeigen auch Schwächen, wenn es darum geht, liegengebliebenen Fahrzeugen auszuweichen. Gar nicht mal so selten donnern sie einem dann ins Blechkleid, selbst wenn die Strecke gut einzusehen war und genug Reaktionszeit blieb. In Massenszenen, wenn die Computer-K.I. aufs Äußerste belastet wird, reagieren sie ebenfalls recht verzögert. Aber das ist wieder nur Nörgel-Kritik. Was uns auch noch auffiel: Der Windschatteneffekt ist um einiges größer als im Original. Der Grund liegt darin, dass selbst Crammonds Simulations-Engine solche Parameter wie verminderten aerodynamischen Grip noch nicht adäquat berechnen kann. Außerdem macht es die Sache spannender als in der Realität, da mehr überholt wird.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Superbike 2000 simuliert nicht die Formel 1, fast sein einziger Nachteil. In Sachen Fahrphysik kommt Grand Prix 3 an das phantastische Grand Prix Legends heran, ist aber auch etwas für Leute, die nicht ganze Jahre mit nur einem einzigen Rennspiel verbringen wollen. Racing Simulation 2 ist sehr abwechslungsreich (etliche originelle Spielmodi), kann aber mit dem Crammondschen Meisterwerk nicht Schritt halten. F1 2000 hätte ein weiteres Jahr Entwicklungszeit gebraucht, es ist noch unausgereift.



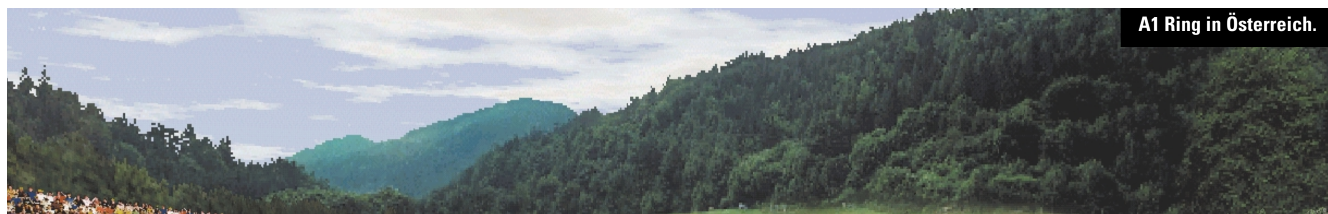
Jahr 3: Regen-Modus

Die eigentliche Sensation von Grand Prix 3 ist der Regen-Modus. Klingt nach nichts Besonderem: Naja, dann regnet es halt und die Strecke wird glitschiger. Aber weit gefehlt: Echter kann man Nässe vermutlich nur noch grafisch simulieren. So wird die Straße bei einsetzendem Regen nicht plötzlich nass, sondern verwandelt sich nur allmählich in eine rutschige Fläche, die zudem auch abtrocken kann, wenn der Regen wieder aufhört. Schüttet es aber wie aus Eimern (drei Regenstufen gibt es), verwandelt sich der Asphalt in eine spiegelblanke Fläche, auf der sich die Hintergrundgrafik spiegelt. Ein weiterer Knalleffekt: Es kann sein, dass es auf dem Nordteil der Strecke regnet, im Süden aber noch alles knochentrocken ist.

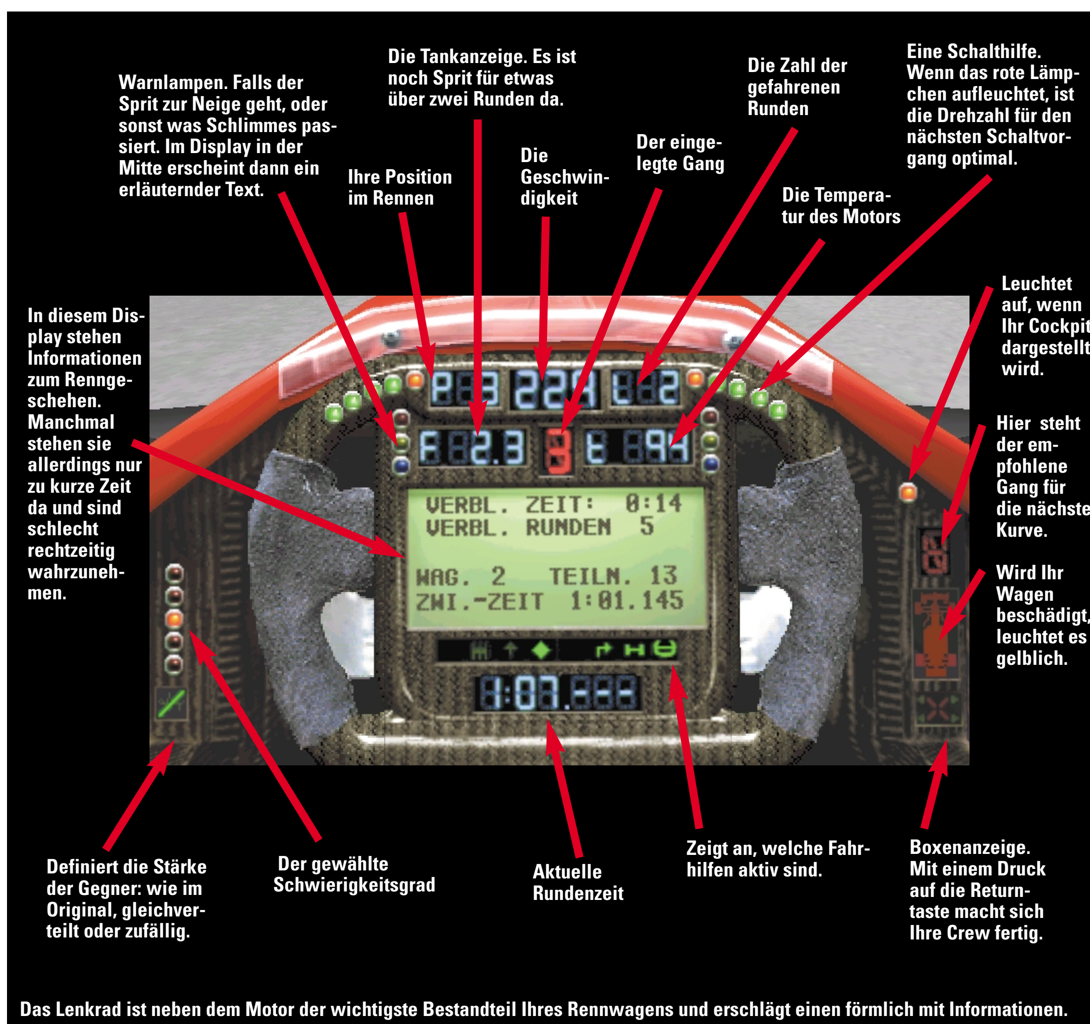
»Sie sind der Herr des Donnerwagens, Sie sind der apokalyptische Reiter. Ein großartiges Gefühl!«



Die Boxen-Crew. Ihre Mechaniker werden allerdings nicht richtig berechnet, sondern bestehen nur aus Bitmap-Ständern.



A1 Ring in Österreich.



Das Lenkrad ist neben dem Motor der wichtigste Bestandteil Ihres Rennwagens und erschlägt einen förmlich mit Informationen.

ASPHALT-COWBOYS





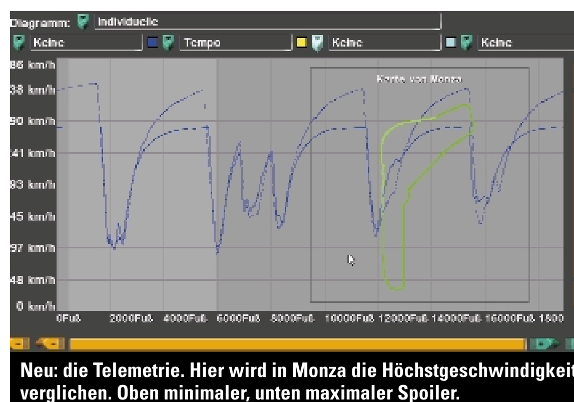
Vernebelungsaktionen: Es gehört zu den geringsten Problemen, Ihre Reifen mit 800 PS zum Qualmen zu bringen.

All das bedeutet nichts anderes, als dass Grand Prix 3 Wolken simuliert, die allmählich über die Strecke ziehen, sich ausdünnen oder wieder zusammenballen. Es gibt nun nicht mehr ein »Trocken-Setup« oder ein »Regen-Setup«. Sie müssen sich den Gegebenheiten kontinuierlich anpassen, ganz allmählich andere Bremspunkte suchen und diese je nach Regenfall wie Streckennässe immer neu verschieben. Jetzt kann man nachvollziehen, warum die besten Fahrer wie einst Senna und heutzutage Schumacher gerade bei Regen den minder begabten Konkurrenten regelmäßig davonziehen.

Der Regen wird auch akustisch untermalt, die Reifen klingen bei Nässe ganz anders und kommen bei unbeherrschten Vollbremsungen leicht zum Stillstand (Aquaplaning). Selbst der Rasen am Streckenrand, der bei Trockenheit noch ganz gut zu befahren ist, wird nun zu Glatteis, dem man auf jeden Fall fernbleiben sollte. Damit Sie sich den Regenverhältnissen anpassen können, stehen neben weichen und harten Slicks gleich vier verschiedene Regenreifen zur Auswahl. Die Intermediates sind bei wechselnden Regenverhältnissen die beste Wahl, da sie sich auf trockenen Streckenteilen nicht so schnell verschleißen. Regnet →



Eine praktische Onlinehilfe erleichtert es sehr, sich im Mechanikermenü zurechtfinden.



Neu: die Telemetrie. Hier wird in Monza die Höchstgeschwindigkeit verglichen. Oben minimaler, unten maximaler Spoiler.



Die schwarze Flagge steht nicht für einen Rennabbruch, sondern für eine kurzfristige Leistungsreduzierung Ihres Motors. Erscheint meist, nachdem Sie unerlaubt Schikanen abgekürzt haben. Eine gute Idee.

Grand Prix 3





Sensationell gut ist der neue Regen-Modus. Das beste, was einem Computerspiel bei Nässe passieren kann.



Auf dieser Tabelle erkennen Sie, wie es um Strecke, Himmel und Regenwahrscheinlichkeit bestellt ist. Hier etwa ist in zwei Stunden mit 12,5 % Wahrscheinlichkeit mit einem Sturm zu rechnen.

»Es würde uns nicht wundern, wenn Crammond allein am Regen-Modus ein Jahr lang gearbeitet hat.«





Ein und die selbe Szene aus verschiedenen Blickwinkeln. Die Straße ist noch nicht richtig nass, was an der fehlenden Spiegelung zu erkennen ist.

→ es stärker und kontinuierlich, ziehen Sie besser erst harte, dann weiche Regenreifen und zum Schluss die so genannten Monsuns auf, mit denen die Fahrt zwar auch kein Vergnügen wird, aber den Wassermassen einigermaßen begegnet werden kann. Der Regen selbst wird übrigens durch weiße Striche dargestellt, die ganz realistisch aussehen und sich physikalisch korrekt bewegen. Von einem Spoiler eines Wagens zerwirbelt, fallen sie nicht mehr gerade nach unten, sondern ändern ihre Flugbahn leicht.

Jahr 4: Force-Feedback-Effekte

Wen Sie noch kein Force-Feedback-Lenkrad besitzen, aber sich schon lange eins kaufen wollten, haben Sie jetzt einen echten Grund. Denn die Effekte sind die besten, die es im Bereich Simulation gibt. Das fängt mit Schlägen aufs Rad bei einer Schotterdurchquerung an und hört mit Seitendruck auf die Lenksäule, wenn Sie die Corps streifen, noch lange nicht auf. Am meisten hat uns die Imitation der Fliehkräfte beeindruckt, die nur wahrzunehmen ist, wenn man die Lenkhilfe ausschaltet. Dann wird je nach Geschwindigkeit und Kurvenradius das Lenkverhalten träger oder die Raddrehung anstrengender. Ein tolles Gefühl. Authentizität, wie wir sie uns schon immer gewünscht haben. Auch das Gefühl für glitschige Straßen bei Regen ist ausgezeichnet.

Jahr 5: Ups! Kein Jahr 5 mehr da!

Wir kommen nun zu Dingen, die nicht ganz so erfreulich sind, und als Splitter dienen können, die in gewissen Augen zu Balken werden. Etliche Programmteile wurden nämlich ganz offensichtlich aus Grand Prix 2 übernommen und überhaupt nicht überarbeitet. Da wäre etwa die umständliche Videofunktion: Sie können Filme nur unkomfortabel aufnehmen und müssen sich im Rennen selbst nach einen Druck auf die Pausetaste mit einem fünfzehnsekündigen Rückblick begnügen. Ein Safety Car nach Unfällen gibt es nicht. Warum eigentlich nicht? Sonst wird doch überall so auf Akkuratesse geachtet.

Die Einfahrt in die eigene Box wurde zwar verbessert: So erwartet Sie im Rennen nicht mehr ein einsamer Mechaniker, der Ihren Wagen aufbockt, sondern ein ganzes Rudel Leute. Ist der Boxenstopp aber beendet, wird der Mechaniker wie ein Pappschild (und ein Bitmap ist ja im Grunde nicht mehr als ein virtuelles Pappschild) beiseite gezogen. Exakt wie im zweiten Teil, gerade im Hinblick auf die ansonsten hervorragende Grafik sieht das reichlich albern aus. Genau wie die in der Luft schwebenden Rennwagen, an



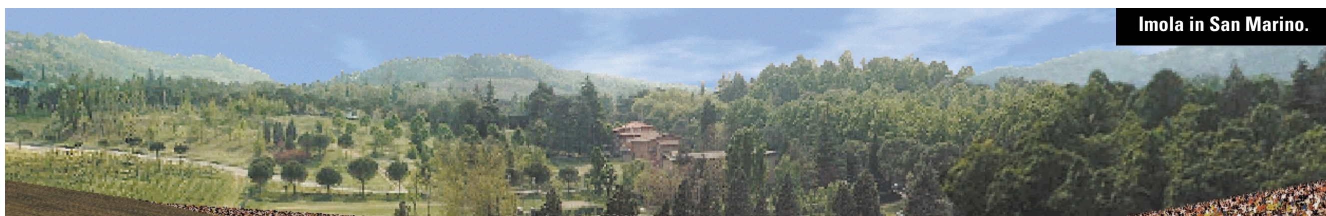
MARTIN SCHNELLE

Ich kann eigentlich nicht behaupten, dass ich ein Liebhaber hochkomplizierter Rennwagenspiele bin. Und nach einigem Mühen habe ich dem von Insidern so hochgelobten Grand Prix Legends kaltlächelnd den finalen Tritt verpasst: Das war mir zu sehr Arbeit und zu wenig Spaß.

Anders sieht die Sache hier aus. Das fährt sich doch genauso, wie ich es mir wünsche: einsteigen, Gas geben, wohlfühlen.

»Einsteigen, Gas geben, wohlfühlen.«

Die Neuerungen reichen mir durchaus: eine Onlinehilfe dort, ein übersichtliches Telemetriemenü da, dann noch die Regenfahrt – mehr brauch' ich nicht. Die alten Fahrhilfen aktiviert, und schon werde ich zum König der Rennstrecke. Ein König, der sich vorkommt wie in der Persil-Werbung. Grand Prix 3: Da weiß man, was man hat.


Imola in San Marino.

denen man in der Boxengasse vorbeifährt. So soll angedeutet werden, dass an den Wagen gearbeitet wird – wir hätten uns da eine elegantere Lösung wie etwa herumwuselnde Mechaniker gewünscht.

Tatsächlich aber kommt uns inzwischen folgender Verdacht: Crammond und Co. sind zwar Meister auf dem Gebiet der Fahrphysik, sie pflegen die Tugend der Genauigkeit wie kein zweites Team auf der Welt, aber Polygonmännchen können sie nicht programmieren. So gibt es im ganzen Rennspiel praktisch keine bewegten Objekte und wer extrem griesgrämig ist, mag sogar behaupten, dass die Grafik dadurch etwas steril und steif wird.

Ebenfalls unschön: Wir befinden uns in der Saison 98. Eddie Irvine ist bei Ferrari, Heinz-Harald Frentzen düst noch für Williams. Jetzt merkt man erst einmal, wie schnell man sich an die Veränderungen im Fahrerkarussell gewöhnt hat und wie merkwürdig das einem heutzutage vorkommt. Schade finden wir auch, dass es im Grunde nur eine Fahrperspektive gibt. Wie einen Actionrenner von hinten können Sie das Spiel eigentlich nicht fahren, weil dann alle Renninformationen (nur am Lenkrad) fehlen.

Das größte Manko zum Schluss: Andere Rennwagen haben kein Motorgeräusch, befindet sich ein Konkurrent unmittelbar hinter Ihnen, lässt sich dies nur im Spiegel oder auf der Abstands-Anzeige am Lenkrad feststellen.

Abschlußkritik

Es gäbe noch weitere Kleinigkeiten, über die man mosern könnte. Aber jetzt mal ehrlich: Ist das so wichtig? Nein. Das Fahrverhalten ist grandios und dank der Fahrhilfen relativ leicht zu beherrschen. Der Rennsound Ihres eigenen Wagens ist in Ordnung. Besonders schön sind hier die je nach Belastung unterschiedlichen Quietschgeräusche Ihrer Reifen oder das kurzfristige Motorenheulen, wenn Sie einen Gang herunterschalten. Regen-Modus und Force-Feedback-Effekte sind sowieso das beste, was uns bisher untergekommen ist. Da mag Ubi Soft im dritten Teil ihrer »Racing Simulation« ruhig mit Neuheiten wie einem erweiterten Karriere-Modus auftrumpfen. Wir glauben kaum, dass sie die Grafik eines Grand Prix 3 übertreffen können. Und das fast perfekte Fahrverhalten sowieso nicht. Da legen wir uns ausnahmsweise schon mal fest.

»Grand Prix 3 findet den Kompromiss zwischen guter Fahrphysik und großer Zugänglichkeit.«


Wenn es richtig schüttet, ist die Stecke nur am silbrigen Wasserglanz zu erkennen.

Das einzige, was wirklich schade ist, und was gerade im Netzwerkspiel auffällt, ist der fehlende Motorenlärm der Gegner. Aber da Grand Prix nun jedes Jahr neu aufgelegt werden soll, ganz ähnlich wie die EA-Sports-Titel, kann dieses Ärgernis bald beseitigt werden. Und wird vermutlich auch mit gewohnter Perfektion und handwerklichem Fleiß erledigt. Nur für Polygon-Mechaniker sollte sich Crammond mal einen guten Aushilfs-Programmierer zulegen. Das wäre nett. **(uh)**


Gerade bei Regen ein schwieriges Manöver: Gegenlenken.



UDO HOFFMANN

Grand Prix 3 fährt sich wie der zweite Teil, bloß besser. Die Sache ist einfach: Dinge, auf die sich Crammond konzentriert, wie der Regen-Modus oder die Force-Feedback-Effekte, werden hervorragend gelöst. Dinge, die Crammond nicht interessieren, oder für die er keine Zeit mehr hatte (Komische Bitmap-Mechaniker, keine Sound-Effekte bei den Gegnern), werden belassen, wie sie bisher waren. Im Rahmen des sonst überall Überdurchschnittlichen fällt dies stärker auf, als es bei anderen Spielen der Fall wäre. Natürlich ähnelt der dritte Teil seinem Vorgänger gewaltig. Aber der ist das beliebteste aller Formel-1-Rennspiele, von daher kann das überhaupt kein Fehler sein. Jeder Formel-1-Liebhaber, der sich nicht nur für die aktuelle Saison interessiert, sondern auch mit der von 1998 leben kann, wird hochzufrieden sein.

»Fährt sich wie Grand Prix 2, nur besser.«

WERTUNG GRAND PRIX 3

▲ PRO
- TOLLES FAHRGEFÜHL
- REGEN-MODUS EIN GEDICHT

▼ CONTRA
- NUR EIN FAHRMODELL
- GEGNER HABEN KEIN MOTORGERÄUSCH

GRAFIK:	90
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **87**

AUSFLUG INS GRÜNE


Da Formel-1-Wagen keine Kotflügel besitzen, kommt es relativ leicht zu Reifenkontakt und Überschlägen.



David Coulthard kommt diesmal nicht mit dem Schreck, sondern nur mit Schrott davon.

Wirtschaftssimulation für Profis



X-TENSION

HERSTELLER: Egosoft/THQ **TESTVERSION:** Beta vom Juli 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte **www.egosoft.com**

Seltsam: »X-tension« enthält etliche Neuerungen, doch dafür keine Story mehr.

FAKTEN

- Keine Story, nur zufällig aktivierte Missionen
- Mehr als 35 eigene Raumschiffe zur Auswahl
- Verbessertes Handels- und Kontroll-Interface
- Bessere Steuerung eigener Schiffe durch Satelliten
- Deutlich größeres Universum
- Roman zum Spiel (»Farnhams Legende«) liegt bei
- Geschütztürme geben Ihren Stationen Feuerschutz
- Kampfdrohnen attackieren feindliche Ziele
- Speichern gegen Aufpreis jetzt auch im All möglich
- Unwesentlich aufpolierte Grafik-Engine

Vor rund einem Jahr verschlug es Sie bei »X – Beyond the Frontier« in eine unbekannte Ecke des Weltalls. Sie standen dortigen Völkern gegen die bösen Xenon bei, mehrten Ihre Credits durch den Bau oder Unterhalt von Fabriken und wollten eines Tages zur Erde zurückkehren.

Doch dieser Versuch schlug fehl. Ihre neuen Freunde, die Argonen, versuchen jetzt Ihren Flieger zu reparieren, Sie ziehen unterdessen mit einem geliehenen Argon Buster in neue Abenteuer. Die erleben Sie entweder als Händler oder Pirat, doch ohne verbindende Geschichte. Lediglich einige zusammenhangslose Missionen warten zufallsaktiviert auf Sie.

Wirtschafts-Commander

Die Mehrzahl der X-Spieler wählt wohl eine attraktive Wirtschaftskarriere und nicht das beschwerliche Leben als Freibeuter, der eine halbe Ewigkeit damit beschäftigt ist, sein karg ausgerüstetes Raumschiff kampfbereit zu machen. Zwar dürfen Sie in »X-tension« jetzt mehr als 35 verschiedene Raumer steuern, doch passen Waffen und Antriebs-Upgrades nur begrenzt in neu erworbene Schmuckstücke. Immerhin sind eine 2D-Karte sowie ein Zeitbeschleunigungs-Antrieb jetzt serienmäßig dabei. Ihre argonischen Freunde entwickeln immer wieder nette Extras wie einen Sprungantrieb über mehrere Sonnensysteme oder einen Personentransporter, der Sie in andere Raumschiffe beamt. Klappt deutlich gefährlicher auch in einem Raumanzug.


Stau am Sprungtor: Sie überholen einen Frachter von rechts.

Als Händler haben Sie solche Probleme nicht. Sie dürfen außerdem wieder Frachter anheuern und eigene Kraftwerke oder Fabriken bauen. Die Kontrolle der Stationen wurde wesentlich verbessert: Mittels eines Satelliten spähen Sie in entfernte Systeme, ändern die Produktpreise Ihrer Fabriken und geben Ihren dort postierten Vehikeln Kommandos.


Im Weltall hört dich keiner Handeln: Mal sehen, was es auf dieser Station schönes zu kaufen gibt. (alle Bilder 1024x768, Direct3D)

Nach wie vor müssen Sie jede Raumstation scannen, damit der Bordcomputer sie sich dauerhaft merkt. Erwähnter Satellit besorgt das zwar auf einen Schlag, doch eher kostspielig und nur in einem Sonnensystem. Noch immer gibt es keine Textbeschreibungen zu Ausrüstungsgegenständen und Waren. Die Missionen sind mitunter kurios: Wir sollten in einem Zeitlimit(!) einen Vertreter namens Pico Gusta für 2500 Credits zu einem Sonnenkraftwerk in Ceos Buckzoid bringen. Leider kannten wir die Position dieses Systems noch nicht, und während unserer Suche vergaß Pico leider, wo genau wir ihn dort absetzen sollten. **(ra)**



ROLAND AUSTINAT

Lassen Sie sich nicht von der Optik täuschen: X-tension ist kein peppiger Weltraum-Shooter wie etwa Freespace 2, sondern eine komplexe Wirtschaftssimulation mit seltenen Action-Auflockerungen. Eine neue Engine soll nun angeblich Tausende von Schiffen und Fabriken gleichzeitig simulieren, ebenso alle Warenpreise. Doch ab einem gewissen Grad artet übermäßiger Realismus in Arbeit aus, besonders, wenn Sie viele Fabriken koordinieren. Und wozu das Ganze ohne Story-Ziel? X-tension ist am ehesten etwas für Leute, die jahrelang im Keller an einer Modelleisenbahn basteln – und dann nie damit spielen.

»X-tension ist kein peppiger Weltraum-Shooter«

WERTUNG X-TENSION

▲ **PRO**
- VIELE HANDELSOPTIONEN
- FEINE GRAFIK

▼ **CONTRA**
- STERILES AMBIENTE
- FRAGWÜRDIGE LANGZEITMOTIVATION

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **70**

Actionspiel für Fortgeschrittene

3D HUNTING EXTREME

HERSTELLER: ManMachine Games/Macmillan Software **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **www.macmillansoftware.com**



Ja, komm her, du blöder T-Rex! Meine Doppel-Colts werden dir den Garaus machen! – Hoffentlich ...

O mein Gott, die »Angst«-Macher sind wieder da! Nach dem gleichnamigen 3D-Shooter-Debakel von 1997 verlagern sich die Programmierer von Man-Machine Games auf »Deer Hunter«-Klone.

Eigentlich ist es gar kein richtiges Jagd-Programm, in dem es darum geht, Tiere anzulocken und dann abzuschießen. Das Wild kommt hier von ganz allein, denn sowohl in der afrikanischen Savanne (mit ihren Löwen und Tigern) als auch in den Urwald-Szenarien (mit T-Rex und Velociraptor) versuchen die potenziellen Trophäen Sie umzubringen. Das verhindern Sie mit sechs verschiedenen Waffen wie AK-47, Explosivpfeilen und Granatwerfern. Der Jagd-Aspekt fällt weg, übrig bleibt ein grausig anzuschauendes Actionspiel mit vier Leveln, bei dessen Grafik man wirklich Angst bekommen kann! **(mash)**



Strategiespiel für Einsteiger

KÖNIGREICH – DAS 8. JAHRHUNDERT

HERSTELLER: Franzis Verlag **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **www.unet.univie.ac.at/~a9008795/**



Gewonnen! Warum? Keine Ahnung ...

Das eigene Königreich verwalten – der Traum jedes PC-Strategen. Na ja, vielleicht auch nicht – spätestens, nachdem Sie dieses Machwerk gesehen haben!

Sie finden sich als Verwalter eines Windows-Vasallenstaates im Mittelalter wieder. Dort werden Sie auf verwaltungs- und finanztechnischer Ebene tätig, müssen sich aber auch um Diplomatie und Spionage kümmern.

Bestimmte Ziele sind vorgegeben, werden Sie jedoch zum Kaiser ernannt, gewinnen Sie sofort – und das passierte nach spätestens einer halben Stunde automatisch. Eine kleine Bitte noch: Werfen Sie mal einen Blick ins Finale auf Seite 214. **(mash)**



Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

HERSTELLER: Third Law Interactive/Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Juli 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte **www.kisspsychocircus.com**

Geschützt durch die Schminke der vier Rock-Heroen mähen Sie sich durch die größten Monstermassen seit es Shooter gibt.



Da hilft auch kein Verstecken: Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad ist, desto beeindruckendere Monsterhorden stürmen auf Sie ein. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- Basiert auf den Kiss-Comics
- 4 Charaktere
- 5 bizarre Welten
- 25 Monsterarten
- 12 Waffen
- 10 Kiss-Musikstücke
- Mehrspieleroption
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Tutorial

Zweifellos lässt sich über Musik trefflich streiten, wie von Zeit zu Zeit auch in unserer Redaktion festzustellen ist. Wenn Kollege Rist mit hanseatischem Rap und seinen Monsterboxen erfolgreich die Rammstein-Bässe von Udo übertönt und Martin den Titanic-Soundtrack trotz Kopfhörer nicht mehr erlauschen kann, dann bangt jeder im Großraumbüro um sein Gehör.

Auch die Platten der amerikanischen Band »Kiss« verbreiten in manchen Kreisen Angst und Schrecken, obwohl sie sich schon seit 30 Jahren erfolgreich gegen alle Spötter behaupten. Gewiss hat keine andere Rockgruppe so früh die Chancen raffinierten Marketings erkannt wie dieses Quartett – und der »Kiss Psycho Circus« ist nur ein Nebenprodukt der Marke »Kiss«. Zum Image gehört die über lange Jahre stets in der Öffentlichkeit getragene schwarz-weiße Schmin-


Trotz Zielmarkierung mag dieser unfreundliche Zeitgenosse es nicht, wenn man auf ihn schießt.


Dieser Juke-Box lässt sich leider nur ein Kiss-Song entlocken.



Weiß wohl das Gewerbeaufsichtsamt, wie es in diesen Zelten zugeht?

ke. Und dieses Make-up bildet auch die Grundlage zum vorliegenden Shooter, denn die damit zusammenhängende Symbolik erschuf ein ganzes Kiss-Universum. Nebenbei inspirierten die Fratzen nämlich auch einige Comiczeichner, und deren Bilder wiederum ein junges Team von Computerspiele-Entwicklern namens »Third Law Interactive«. Dieser 1998 gegründete Haufen rekrutiert sich übrigens vorwiegend aus desertierten Ion-Storm-Mitarbeitern, die rechtzeitig das »Daikatana«-Desaster geahnt hatten. Als der Auftrag zu einem Kiss-Spiel kam, wollten sie zunächst ablehnen – bis ihnen die düsteren Kiss-Comics vorgelegt wurden.

»Herausfordernd durch schiere Monstermassen.«

Höllische Familienplanung

Wie aus den Bildbändchen zu erfahren ist, sind die gitarreschwingenden Senioren im Nebenberuf richtige Halbgötter, ganz ohne Ironie »Die Älteren« genannt. Nur diese Rentner-Combo kann die Welt vor dem Nightmare-Child retten, welches durch seine Geburt das Universum ins Chaos stürzen würde. Da zu diesem Zeitpunkt selbst Kondome nicht mehr das drohende Unheil verhindern könnten, müssen die Älteren herbeigerufen werden. Zu diesem Zweck rekrutiert Madame Raven vom örtlichen Wanderzirkus vier junge Burschen, die sich nacheinander in die Reiche dieser göttlichen Wesen begeben. Dort müssen die verstreuten Teile der Kiss-Kostüme einsammeln und sich so in die Rocker verwandeln. Sobald ein weiterer der jeweils sechs Ausrüstungsgegenstände gefunden ist, steigern sich zudem die Fähigkeiten des Spielers – Sie können beispielsweise weiter springen oder schneller laufen als zuvor. Jedem der vier Charaktere ist ein Element (Erde, Luft, Feuer, Wasser) und eine eigene Welt zugeordnet, in der Sie die Abgesandten der Hölle bereits erwarten.

In den sehr bizarren, alptraumhaften Umgebungen lauern ebensolche Wesen auf leichtsinnige Opfer. Einige von Ihnen staksen ohne Kopf, →



Ob dieser Kamerad so sauer ist, weil er kein vernünftiges Fahrrad besitzt?



MARTIN SCHNELLE

Natürlich muss man kein Kiss-Fan sein um mit diesem Programm etwas anfangen zu können, aber es hilft. Schließlich schlüpft man in die Haut der vier Schminke-Fetischisten, und da sollte man sich schon ein wenig mit den Jungs identifizieren können. Anerkennen möchte ich, dass sich Third Law sehr bemüht hat, den Psycho-Circus auch für Actionfans mit anderem Musikgeschmack attraktiv zu machen: Eine hübsche Optik, beängstigend-flotte Gegnerhorden und eine weitgehend Kiss-freie und sehr gelungene Musikuntermalung stimmen mich milde. Es macht einfach Spaß, seine Aggressionen an rauen Mengen kopfloser Gegner und dämonischer Clowns auszulassen. Ein Wermutstropfen ist der mäßige Mehrspieler-Modus und die Tendenz der Spielfigur, an der Umgebung hängen zu bleiben. Musikalisch bekehrt bin ich jedoch immer noch nicht: Bei Kiss schalte ich ab, daran ändert auch dieses gelungene Spiel nichts.

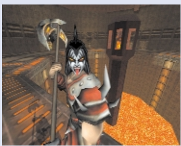
»Bei Kiss schalte ich ab, daran ändert auch dieses gelungene Spiel nichts.«

KISS Psycho Circus

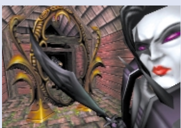
DIE VIER GESICHTER DER HOFFNUNG



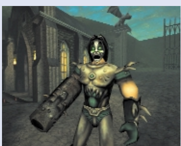
The Celestial
(Ace Frehley)
Verkörpert das Prinzip des universellen Ausgleichs, der Gerechtigkeit und der Harmonie des Kosmos. Er steht für das Element der Luft.



The Demon
(Gene Simmons)
Das Geschöpf des Feuers und des Schattens, von Blut und Donner symbolisiert die dunkelsten Impulse, aber auch die Flammen der Wiedergeburt.



The Starbearer
(Paul Stanley)
Dieses Himmelswesen bringt Seele und Gefühl auf die Erde, Leidenschaft aber auch damit einhergehend den Schmerz. Sein Element ist das des Wassers.



The Beastking
(Peter Criss)
Geleitet von den Ur-Instinkten steht er für das Tier in uns allen. Er favorisiert den Instinkt gegenüber dem Intellekt und steht für das Element der Erde.

→ aber dafür mit tödlichen Klingenbeinen durch die Gegend, andere speien Feuer oder schleichen als entsetzliche Kreuzung aus Spinne und Zirkusclown durch die Gänge. Einzeln sind sie meist schwach und dank fast nicht vorhandener künstlicher Intelligenz bei einer Begegnung mit Ihnen denn auch dem Tode geweiht. Dummerweise rotten sich diese Monster aber stets zu größeren Gruppen zusammen – 30 auf einem Fleck sind durchaus keine Seltenheit. In dieser schieren Masse sind selbst die tumbsten unter ihnen eine echte Herausforderung, zumal diese Zappelwesen Ihnen auch gerne in innigster Verbundenheit folgen, falls Sie vor Schreck oder aus Munitionsmangel heraus zunächst Reißaus nehmen. Möglich wurde dieses bislang recht einmalige Gewimmel durch eine kräftig aufgebohrte Version von Monoliths LithTech-Engine.

KISS schlägt zurück

Wie gut, dass der Gott, der Eisen wachsen ließ, auch für Munition gesorgt hat. Zwar gehen in höheren Schwierigkeitsgraden die Patronen gerne aus, doch können Sie dann noch immer auf eine andere Waffe umschalten. Bis zu maximal sechs davon stehen Ihnen in jeder Welt zur Verfügung, insgesamt gibt es zwölf Modelle, von denen einige jedoch exklusiv den verschiedenen Kiss-Charakteren zugeordnet sind. Zusätzlich gibt es kleine, niedlich aus ihrer Schachtel hüpfende Kastenteufel, die zum Gegner geschleudert werden und dort fröhlich explodieren. Mittels Adlerauge lassen sich sogar entfernte Ziele anvisieren.

Schwerter und allerlei Schusswaffen – bis hin zu einer Abart des Raketenwerfers – sorgen für einen Ausgleich mit den Mächten der Finsternis. Zudem gibt es günstig verteilte Heiltränke, die offenbar die Versicherungsgesellschaften der Waffenhersteller verteilen ließen, um nicht bei Verletzungen verklagt zu werden. Als sehr nützlich erwies sich auch eine Peitsche, mit der nicht nur effektiv Übelwichte bearbeitet werden können, sondern die auch zum Überwinden von Abgründen oder Höhenunterschieden dient. Doch selbst in Glockentürmen und auf Dächern lauert das Verderben.

Normalerweise sollte man sich nicht damit abgeben, nur den steten Strom frischer Kamikaze-Dämonen zu zerhäckseln. Schalten Sie stattdessen lieber gleich die Monstergeneratoren aus, die praktisch im Sekundentakt Kanonenfutter produzieren. Sogar die End- und Zwischengegner schützen sich gerne durch beeindruckende Mengen bösartiger Wadenzwackler.

Die Welt der Halbgott-Musiker

Der Showdown ist dann in einer fünften Alptraumwelt angesetzt, in der Sie nach der Erweckung sämtlicher Kiss-Halbgottmusiker dem wahren Bösen dabei helfen, sich das Mütchen zu kühlen. Bis dahin streifen Sie durch mitunter beeindruckend gestaltete Umgebungen. Viele Abschnitte befinden sich im Freien, aber auch der bombastische Innenraum einer Kathedrale oder ein riesenhaft vergrößertes Bücher-

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

KISS Psycho Circus ist unter den aufgeführten Titeln sicherlich der geradlinigste. Nicht ganz so gut schnitt das sehr ambitioniert konzipierte Daikatana ab, dem man die lange Entwicklungszeit nur negativ anmerkt. Für den, der sich lieber mit Magie beschäftigt für den ist Wheel of Time das geeignete Spiel. Der beste Ego-Shooter für Solospieler ist nach wie vor Half-Life. Übertroffen wird es nur von Deus Ex, eigentlich ein hervorragendes Action-Adventure mit 3D-Shooterelementen.

Titel	Wertung	Ausgabe
Deus Ex	91	8/2000
Half-Life (deutsch)	90	12/98
Wheel of Time	81	1/2000
KISS Psycho Cir-	78	9/2000
Daikatana	76	7/2000

Skala: 40 50 60 70 80 90



Dieser nette Gesell gehört augenscheinlich nicht zum Priesternachwuchs.



Diese Kathedrale beeindruckt selbst eingefleischte Agnostiker.



DIE GESCHICHTE EINES ERFOLGES

Gegründet wurde das erfolgreiche Quartett 1973 von Paul Stanley und Gene Simmons in New York. Ihr erster Auftrittsort taucht übrigens als »The Coventry« im Spiel auf. Im Sommer 1975 gelang der Band mit der Platte »Alive« der große Durchbruch. Speziell die perfekte Bühnenshow samt geschminkter Gesichter der Musiker trugen zur immensen Popularität bei. Bald erschienen Comics und mit den Bandmitgliedern wurde sogar ein Sciencefiction-Film (»Kiss Meets The Phantom Of The Park«) gedreht. In den achtziger Jahren gab es personelle Veränderungen und Kiss zeigte sich erstmals ohne Schminke. Der Ruf verblasste und erst ein Auftritt der ursprünglichen Band bei MTV Unplugged führte zu einem erstaunlichen Comeback.



In der Bibliothek wird hart gegen Ruhestörer durchgegriffen.

regal sorgen für große Kulleraugen. Leider sind nicht alle Welten durchgehend derart ansehnlich gestaltet, und die Rätsel beschränken sich meist auf das bloße Bedienen eines Schalters. Zudem blieb die Spielfigur in der vorliegenden Version mehrfach im Boden stecken und war nicht mehr zu befreien.

Die Anzeigen sind vorbildlich abgeordnet und die Bedienung sollte nach dem hervorragenden Tutorial kein Problem mehr darstellen. Sie werden sogar durch ein Symbol informiert, ob sich ein Gegenstand in irgendeiner Weise manipulieren lässt. Entdeckte Waffen und Monster werden in einem Journal verzeichnet. Auf dem Bildschirm wird ferner penibel über die beseitigte Höllenbrut Buch geführt.

Vernachlässigt wurde allerdings der Mehrspieler-Modus, in dem nur zwei Spielvarianten und wenig prickelnde Arenen anschaulich unterstreichen, dass das Hauptaugenmerk auf den Einzelspieler gerichtet war. Original Kiss-Songs, alles in allem zehn Stücke, sind entgegen aller naheliegenden Vermutungen nur an speziellen Stellen wie einer Jukebox abrufbar, ansonsten erklingt ein eigener, sehr stimmungsvoll-dramatischen Soundtrack. **(tw)**

»Der bombastische Innenraum einer Kathedrale sorgt für große Kulleraugen.«



Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist der schönste Held im ganzen Land?



Noch ist ungeklärt, ob dieser Kerl der Clownsgewerkschaft beitreten kann oder als Zirkustier durchgeht.



THOMAS WERNER

Bitte, lassen Sie sich nicht von dem Titel dieses ungewöhnlichen Spiels abschrecken. Klar haben einige Kollegen die Schotten dicht gemacht, sobald ich auch nur das Wort Kiss in den Mund nahm, aber dieses Spiel ist wirklich kein Fanartikel. Was Third Law Interactive mit den vier Altrockern angestellt hat, ist verblüffend. Bizarre Gegner, eine noch viel bizarrere Story und sehr ungewöhnliche Schauplätze bilden das Rückgrat für ein faszinierendes Actionspiel. In einer Zeit von »intelligenten Shootern« und immer neuen Genre-Mischungen gibt es für Freunde geradliniger Ballereien derzeit keine bessere Alternative. Allerdings sinkt die Motivation nach dem ersten Kapitel, da die großen Überraschungen dann ausbleiben. Die niedrige künstliche Intelligenz der tumben Gegner verzeihe ich, denn Kiss lebt von wahren Feindesmassen.

»Für Freunde geradliniger Ballereien gibt es derzeit keiner bessere Alternative.«



Unverkennbar das Ebenbild von Gene Simmons.

WERTUNG KISS PSYCHO CIRCUS

▲ PRO
- VIEL BALLERSPASS
- ZAHLREICHE GEGENER
- BIZARRE WELTEN

▼ CONTRA
- MIESE GEGNER-K.I.
- MÄSSIGER MEHRSPIELER-MODUS

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS **78**

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis



ICEWIND DALE

HERSTELLER: Black Isle/Virgin Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Juli 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** bis 6 (per Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/333, 64 MByte RAM **www.interplay.com/icewind, www.icewinddale.de**

»Baldur's Gate« und »Planescape: Torment« schon durchgespielt? Nun quält die Langeweile? Das muss nicht sein: »Icewind Dale« ist da.


Knöchelkopfforellen. Der Gestank der trocknenden Fische ist fast unerträglich.

Reisevorbereitungen: Im Fischerdorf Osthafen rüstet sich Ihre Party aus und erfährt von den bevorstehenden Abenteuern. (alle Bilder 640x480)

FAKTEN

- Sechsköpfige Party zum selber bauen
- Klassisches, lineares Rollenspiel
- Sechs Kapitel und ein Prolog
- 26 verschiedene Klassen
- Maximal 1,8 Millionen Erfahrungspunkte
- 77 Priesterzauber
- 110 Magierzauber
- Hervorragendes Verhältnis Erfahrung-Monsterstärke
- Speichern außer im Kampf immer möglich
- Nutzt die »Baldur's Gate«-Engine

Eine dunkle Macht bedroht das Gleichgewicht zwischen Mensch und Natur in Kuldahar, einem Dorf im Icewind-Tal. Zum Glück bereisen sechs unerschrockene Mannen im Auftrag des alten Arundel die unwirtliche Welt, um Licht in die Sache zu bringen.


Brutzel: Zwar ist die Magierin gefangen, doch ein Zauber gegen den Altardiener ist allemal drin.

PC-Player-Leser mögen Rollenspiele: In unserer monatlichen Leser-Top-10 tauchen noch immer die modernen Klassiker »Baldur's Gate« und »Planescape: Torment« auf. »Icewind Dale« benutzt die gleiche Spiel-Engine und stammt ebenfalls von Interplays Rollenspiel-Abteilung Black Isle, unterscheidet sich jedoch spielerisch deutlich von beiden. Baldur's Gate besaß epische Breite mit unzähligen Unteraufträgen oder Quests, große Handlungsfreiheit, doch eine wenig dichte Geschichte.

Planescape: Torment verlief schon gradliniger und erinnerte durch seine Textmengen an ein


Hui, da geht's aber tief runter – wer baut an solch einem Ort einen Tempel?

Adventure. Seine dicht-düstere Stimmung gilt bis heute als unerreicht. Icewind Dale soll nach den Ideen der Designer mehr ein »gutes, altes Rollenspiel« sein: jede Menge gegnerbesetzte Dungeons, Waffen und wertvolle Gegenstände. Obendrauf gibt's noch eine Geschichte, eben die Rettung des Gleichgewichts im Tal. AD&D-Fans könnten das Szenario wiedererkennen: In einem Roman-Zyklus von R. A. Salvatore tauchten Orte und Personen bereits auf. Allerdings viele Jahre nach den Ereignissen, die Sie im Spiel erleben.

Alles besser?

Anders als bei den zwei indirekten Vorgängern stellen Sie in Icewind Dale gleich zu Beginn eine komplette Sechs-Mann-Party zusammen. Sie haben die Wahl etwa zwischen Kämpfern, Dieben, Priestern oder Magiern. Neben dem Allround-Zauberer gibt es noch acht Unterklassen, speziell begabte Zauberer wie der von Joe geliebte Illusionist. Insgesamt kommen Sie auf 16 Klassen plus zehn Multiklassen wie Kämpfer/Magier. Die Wahl der Eigenschaften, der Gesinnung und anderer AD&D-typische Faktoren dürfen natürlich nicht fehlen. Und wenn Sie immer schon wissen wollten, was »THAC0« bedeutet (nämlich »to hit armor class 0«), helfen Ihnen dabei eine AD&D-Regeleinführung, ein ausführliches Zauberspruchverzeichnis und allerlei Tabellenwerk

»Uns ist selten ein motivierendes Spiel untergekommen.«

Erwischt: Die drei Echsenmenschen, darunter ein gefährlicher Schamane, verstricken sich im Netz-Zauber der Magierin und sind nun leichte Beute für die Bogenschützen.

im hervorragenden, über 150 Seiten starken Handbuch. Wenn Sie wollen, starten Sie mit einer kleineren Truppe, haben es dann jedoch entsprechend schwerer in den Kämpfen. Dafür gesellt sich dann ab und zu für eine Weile ein computergenerierter Charakter zu Ihrer Party, zieht aber auch wieder seines Weges.

Stichwort Erfahrungspunkte: Der Grenzwert dafür liegt bei 1,8 Millionen Punkten – was je nach Charakterklasse Stufe 14 bis 18 bedeutet. Anders als bei Baldur's Gate müssen Sie aber nicht stundenlang Wölfe im Wald totschlagen, um eine Chance gegen stärkere Gegner zu haben. Sie steigen relativ zügig auf, weil mit jedem Auftrag die Monster entsprechend mehr Punkte einbringen, jedoch nicht unschlagbar hart sind.


Die Zwischensequenzen präsentieren sich im stimmungsvollen, lichtbeflackerten Buchstil.

Die Balance zwischen diesen Faktoren ist Black Isle hervorragend gelungen. Das ist besonders wichtig, denn in Icewind Dale wird deutlich mehr gekämpft als in den beiden anderen Erfolgstiteln. Wie in einem klassischen Rollenspiel eben.

Böse Dinge

Nach einer kurzen Aufwärmphase im Fischerdorf Osthafen begleiten Sie den alten Recken Hrothgar bei einer Expedition nach Kuldahar. Von dort ereilte ihn ein Hilferuf, dem er dringend nachgehen will. Kurz vor dem Ziel tötet jedoch eine Lawine alle Expeditionsteilnehmer – nur Ihre sechs Freunde überleben und treffen Arundel, der Hrothgar alarmiert hatte. Er teilt Ihnen mit, dass das Wetter ungewöhnlich kalt für die Jahreszeit sei, im Tal Frostriesen patrouillieren würden und beklagt, dass etliche Dorfbewohner vor kurzem entführt worden wären. Arundel vermutet, die Antworten auf diese Probleme könnten im Tal der Schatten liegen. Doch wie sich bald herausstellen wird, ist das nur die halbe Wahrheit.

Die Geschichte entspinnt sich sehr linear. Das macht aber nichts: Uns ist selten ein motivierenderes Spiel untergekommen, denn überraschende Wendungen sorgen dafür, dass man sich kaum vom PC lösen kann. Bösewichte, die keine sind, harmlos scheinende Leute, die sich dafür als böse entpuppen – mit derartige Story-Wendungen →



Reden ist Gold: Denken Sie stets daran, sich mit allen möglich Leuten zu unterhalten, gerade nach oder vor wichtigen Ereignissen.



Icewind Dale

»Auf Wunsch erhalten Sie bei jedem Level-Aufstieg die maximal mögliche Anzahl an Trefferpunkten.«



Erste Hilfe

- **Erschaffen Sie sich eine sechsköpfige Party.**
- **Gehen Sie lieber eine Runde schlafen, als wertvolle Heiltränke zu verpulvern.**
- **Speichern Sie, bevor Sie einen Spruch in Ihr Zauberbuch schreiben.**
- **Aktivieren Sie UNBEDINGT die Option »Max. Trefferpunkte pro Stufe«**
- **Stellen Sie Bogenschützen in die zweite Reihe und Magier ganz nach hinten.**
- **Reden Sie immer höflich mit jedem – Erfahrungspunkte locken.**
- **Schicken Sie den getarnten Dieb auf Erkundungstour und locken Sie Gegner einzeln in einen Hinterhalt.**
- **Meiden Sie direkte Kämpfe mit magisch Begabten. Besser: ein Hinterhalt, dann ein Netz-Zauber mit angreifenden Bogenschützen.**

→ rechnen selbst langjährige Rollenspieler nicht. Sie sammeln sogar Erfahrungspunkte, wenn Sie versuchen, Kämpfen aus dem Weg zu gehen – reines »Metzel alles und jeden nieder und stell' keine Fragen!« wie in »Diablo 2« suchen Sie vergebens. Es zahlt sich aus, eine gut gemischte Party zu führen: Ein Kämpfer versteht eine Elfe nicht, die er unterwegs trifft – ein Barde im Team lernt sogar ihr Lied.

Zauberhaft

Das Kampfsystem verlässt sich auf den bewährten Druck auf die Leertaste: Dieser hält das Spiel an, Sie dürfen Befehle wie »Lauf hierhin!« oder »Greife diesen Feind an!« geben, sogar ins Inventar wechseln um dort die Waffen zu tauschen beziehungsweise Zaubertränke bereitzustellen. Sehr angenehm, falls eine Waffe keine Wirkung zeigen sollte. Priester und Magier wählen während der Pause einen heilenden, offensiven beziehungsweise defensiven Zauberspruch aus, Paladine und Waldläufer aktivieren Fähigkeiten wie »Hand auflegen« oder »Tiere beschwören«.

Wie in Baldur's Gate existieren so genannte Skripte, die Ihren Helden computergesteuerte Verhaltensmuster beibringen – in der Praxis klappt das eigene Kontrollieren aber immer noch besser. Stirbt ein Party-Mitglied, hilft entweder ein Wiederbelebungszauber oder ein Besuch im nächsten Tempel – nicht vergessen, die Habseligkeiten des oder der Verblichenen einzupacken.

Ein weiteres Manko von Baldur's Gate war die notwendige Rast zur Erholung und zum Auswendiglernen von Zaubersprüchen. Bevor die



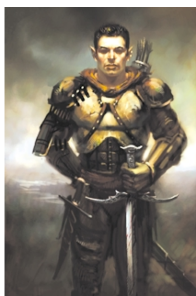
Mein Freund, der Baum: Das Dorf Kuldahar liegt im Wurzelwerk und Wärmegebiet einer heiligen Eiche, die der oberste Druide Silvanus einst persönlich anpflanzte.



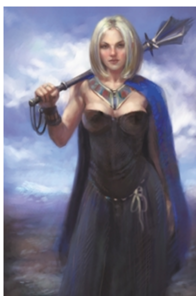
Kartenspiele: Auf der Weltkarte (hier ein Ausschnitt) erscheinen nach und nach immer mehr Ausflugsziele.

DIE RICHTIGE PARTY

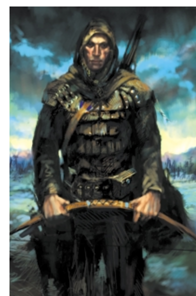
Die richtige Zusammenstellung Ihrer Party entscheidet spätestens in einem Kampf gegen besonders starke Monster und mächtige Magier über Gedeih und Verderb. Hier die bunte Truppe, die sich bei Rolands Abstecher ins Icewind-Tal bestens bewährt hat.



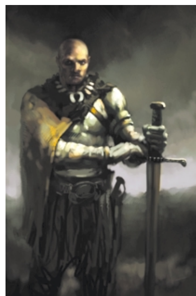
Robur, der Paladin
Trotz seiner hehren Überzeugungen ist der Paladin ein Mann für die erste Schlachtreihe, der eine Vielzahl von Waffen beherrscht. Er bannt Untote und verfügt über eine Reihe von Spezialfähigkeiten wie Handauflegung oder Heilung. Ab der neunten Erfahrungsstufe verfügt er über Priester-Zaubersprüche.



Carlyn, die Priesterin
Schutz-, Heil- und Auferstehungszauber sind die Stärken der Priesterin, die sich auch für einen Kampf nicht zu schade ist. Sie darf dabei allerdings keine Klingen oder durchbohrende Waffen einsetzen, verfügt aber über einige Offensivzauber und bannt Untote. Ihr Tragevermögen ist als Elfe eher begrenzt.



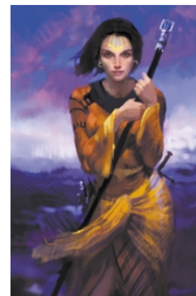
Garrett, der Dieb
Ein Dieb ist vielseitig talentiert: Er knackt Schlösser, entdeckt und entschärft Fallen, versteckt sich im Dunkeln und beherrscht die Kunst des Taschendiebstahls. Seine physische Schwäche gleicht sein Geschick mit dem Bogen aus, den er zur Unterstützung von Kämpfer und Paladin aus der zweiten Reihe abfeuert.



Hoffmann, der Kämpfer
Keiner schwingt das zweihändige Schwert so gut wie er: Der Kämpfer besitzt neben enormen Kräften erweiterte Möglichkeiten der Waffenspezialisierung und stellt sich schützend vor schwächere Party-Mitglieder. Sein Inventar fasst schwerste Rüstungen, seine Umgangsformen lassen etwas zu wünschen übrig.



Chella, die Waldläuferin
Anders als ihr Klassenkamerad, der Kämpfer, besitzt die Waldläuferin überdurchschnittliche Intelligenz. Neben zahlreichen Waffen- und Tragefähigkeiten hat sie einen Rassenfeind, dem sie extra viel Schaden zufügt. Sie bannt Untote und bezaubert Mensch wie Tier. Ab der achten Stufe spricht auch sie Priesterzauber aus.



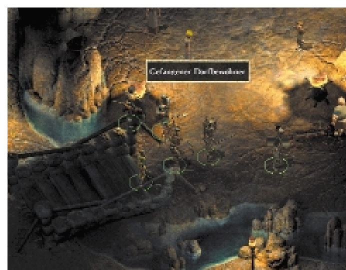
Marah, die Magierin
Die Magierin formt magische Energien zu mächtigen Angriffs-, Schutz- und Verteidigungszaubern. Sie ist äußerst schwach und kann sich nicht mit Rüstungen schützen, weil das den Fluss der Magie hemmen würde. Schleudern, Wurfpfeile, Dolche und Stäbe sind ihre Waffen, die sie aus sicherer Entfernung einsetzt.


Applaus, Applaus: Achten Sie im Getümmel in lauschiger Abenddämmerung vor allem auf den Kapriolen schlagenden Eistroll unten rechts.

Party in sichere Gefilde kam, schwebte oft die Hälfte der Mitglieder durch Zufallsgefechte am Rande des Todes. Icewind Dale bietet überschaubare Areale, von denen aus Sie schneller daheim sind oder in denen Sie teils gefahrlos übernachten können: Es geht unter anderem in dunkle Höhlen, verzweigte Mausoleen oder heiße Vulkane. Einmal umgehauene Feinde sind und bleiben übrigens keine Gefahr mehr bei einem erneuten Besuch der Örtlichkeiten. Und noch eine Verbesserung: Auf Wunsch erhalten Sie bei jedem Level-Aufstieg die maximal mögliche Anzahl an Trefferpunkten. Das alte »Speichern – Aufsteigen – zu wenig Punkte – Laden«-Spielchen gehört somit der Vergangenheit an.

Sammel sie alle!

Unterwegs findet Ihr Trupp massenweise seltene Schmuckstücke, bessere Waffen und geheimnisvolle Tränke – die Welt von Icewind Dale ist voll von begehrenswerten Gegenständen. Gerade magische Objekte müssen vor dem Gebrauch oft erst identifiziert werden. Dann ist die Freude jedoch um so größer, wenn es sich etwa um ein mächtiges Schwert mit Rüstungsklasse-Bonus handelt. Jeder Charakter besitzt eigene Waffenfertigkeiten, kann also nicht jede Waffe benutzen. Ein Zweihandschwert hilft einer Magierin beispielsweise wenig.


Gefangene Dorfbewohner? Sollte es sich um die Entführungsopfer handeln?

Dafür freut sich ein Händler darüber und natürlich Ihr Geldbeutel. Besonders nach großen Kämpfen könnte man stundenlang das Inventar sortieren, überlegen, wie man trotz Gewichtsbeschränkung so viel wie möglich davonschleppen und dann verkaufen kann. Das gilt auch für Schmuckstücke und Edelsteine, manchmal sogar für Zaubersprüche zum einmaligen oder dauerhaften Gebrauch.

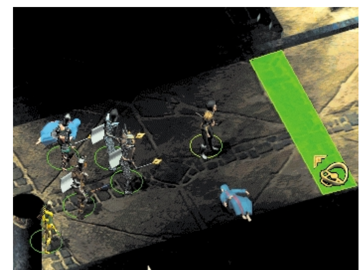
Nicht immer laufen Ihre Pappenheimer beim ersten Anlauf dorthin, wo Sie es sich wünschen. Bei Bedarf und Rechenkraft Ihres PCs passen Sie daher die Wegfindungsroutine an Ihre Verhältnisse an. Zum »Trost« laufen die Party-Mitglieder schneller als in Baldur's Gate, ohne dabei zu ermüden. Einen Renn-Modus wie in Planescape: Torment gibt es nicht mehr.

Und sonst?

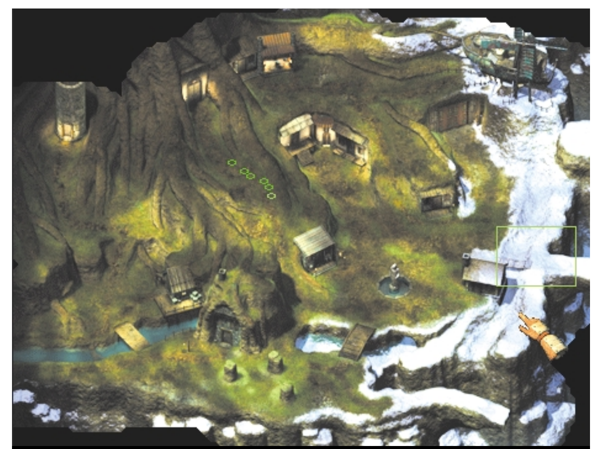
Dass ein Interplay-Spiel guten Sound besitzt, muss man nicht extra erwähnen. Die Musik erinnert einmal mehr an ein episches Kinodrama wie »Gladiator«. Es gibt allerdings einen Haken am Ton: Die deutschen Stimmen einiger Heldinnen sind wirklich übel. Die Sprecherinnen keifen teilweise nervenzerfetzend herum oder verstellen eher schlecht als recht die Stimme. Schade, denn ansonsten gibt sich die deutsche Fassung keine Blöße. Wenn Sie es gar nicht aushalten, dürfen Sie wieder eigene Sprachdateien laden. Ob wir mal Redaktions-Dateien aufnehmen und auf eine der nächsten Heft-Begleit-CDs packen sollten?

Ebenso leicht importieren Sie übrigens eigene Konterfeis für Ihre Recken. Dialoge laufen meistens »stumm« per Mausklick ab, nur wichtige Figuren reden jeden einzelnen Satz. Am Anfang jedes der sieben Kapitel, in die das Spiel unterteilt ist, gibt es einen kurzen, →


Gelehrt: Arundel berät Ihre Recken und trägt neue Orte in Ihre Weltkarte ein.


Geschickt: Ihr Dieb entschärft eine Falle (grün), die er zuvor erspäht hat.


Getarnt: Im Schutz der Schatten erkundet der Dieb eine gegnerische Bücherei.


Kuldahar, Ihr Basislager im Icewind-Tal, im Überblick: Die heilige Eiche wird massiv von eisigem Frost bedroht.



JOE NETTELBECK

»Weltspitze bei Rollenspielen!«

Zwar habe ich auch hier wieder den Eindruck, dass die von Baldur's Gate stammende Engine in punkto Kampfsystem und Magie nicht die beste aller möglichen Welten bietet, doch wer mit der Pause-Option arbeitet, kommt dennoch gut zurecht. Ansonsten jedoch bestätigt sich meine Meinung, dass Black Isle/Interplay zur Weltspitze in Sachen Rollenspiele aufgestiegen ist. Besonders erfreulich auch hier wieder die Art und Weise, wie die Geschichte in ein Spiel umgesetzt wird, wie eine eigentlich sehr straffe Storyführung so in das Geschehen eingebaut wird, dass sie praktisch nie unangenehm auffällt. Ganz zu schweigen von der Detailfreudigkeit, an der sich manch anderer Hersteller eine dicke Scheibe abschneiden könnte.



Icewind Dale



Der Charakterbogen: Hier erfahren Sie erschöpfende Details über die Fähigkeiten Ihrer sechs Party-Mitglieder, deren Waffenspezialisierungen und andere Statistiken .



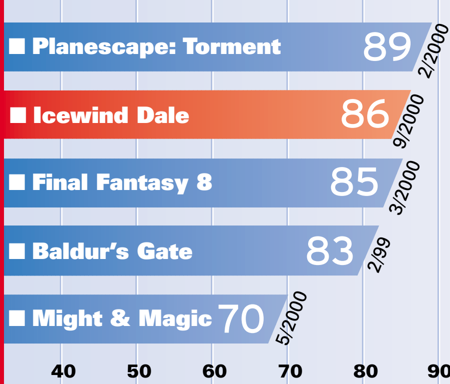
Der Handelsbildschirm: Egal, ob beim Schmied, einem Magier oder hier im Tempel des Ilmater – Geschäfte wickeln Sie stets über dieses Menü ab.



Das Inventar: Jede Waffe, jede Rüstung und jeder andere Ausrüstungsgegenstand spiegelt sich an der Figur wieder. Den Tascheninhalt sehen Sie unten im Bild.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Planescape: Torment ist nicht zu schlagen – weder von Icewind Dale, das mit unglaublich guter Spielbalance jeden Moment Spaß bringt, noch von Baldur's Gate (abgewertet), bei dem die Story nicht ganz mit dem Umfang Schritt halten kann. Nur extrem hartgesottene Rollenspieler wagen sich an Might & Magic 8 (abgewertet), das Hack-and-Slay pur bei Grafik zum Abgewöhnen bietet. Das epische Final Fantasy 8 richtet sich an alle, die keine Kerker und Drachen mehr sehen können.



→ vorgelesenen Text. Seltener eine Zwischensequenz, die sehr stimmungsvoll in Form eines vorgelesenen Buches präsentiert wird.

Obwohl Icewind Dale auch nur in einer Auflösung von 640 mal 480 Punkten läuft, sieht die Grafik weitaus schöner als beim gleich aufgelösten Diablo 2 aus. Das liegt vor allem daran, dass die Hintergründe samt und sonders gemalt und so sehr detailreich sind. Sämtliche Zaubereffekte wurden überarbeitet oder komplett neu gestaltet – besonders beim Beschwören von Tieren, Monstern oder großen Element-Zaubern freut sich das Auge.

Mit bis zu fünf Freunden können Sie gleichzeitig auf die Suche nach Abenteuern ziehen, wahlweise per Netzwerk oder im Internet. Außerdem lassen sich Helden samt Ausrüstung abspeichern und in diese Mehrspielergefechte importieren. Ein Freund kann Ihnen so mit einem starken Charakter zu Hilfe kommen. Oder er übergibt Ihnen wertvolle Gegenstände und Waffen. Aber passen Sie auf, dass Sie sich dadurch nicht selbst den Spaß nehmen. Den Schlaf nimmt Ihnen Icewind Dale schon ganz allein. **(ra)**



Funkenflug: Bunte Feuerbälle irrlichtern um die Wächter in der Gruft des Kresselack.



ROLAND AUSTINAT

Icewind Dale zementiert Black Isles/Interplays Kompetenz in Sachen Rollenspiele, an die kein anderer Hersteller so schnell herankommt. Dabei hatte ich mir im Vorfeld leichte Sorgen gemacht, denn laut Gerüchten sollte Icewind Dale eine Art Diablo 2 werden. Und das mit der Baldur's-Gate-Engine? Gruselig. Doch Entwarnung: Das stimmt höchstens in Bezug auf das kampfbetonte Spielprinzip, ansonsten steckt meiner Ansicht nach storytechnisch, optisch und atmosphärisch viel mehr in Icewind Dale. Und obwohl sich meine Party hochgradig linear von Aufgabe zu Aufgabe bewegt, macht mir persönlich das Spiel noch mehr Spaß als Diablo 2. Icewind Dale bringt spieltechnisch nichts, was ich nicht schon in anderer Form gesehen hätte – aber das unglaublich gut. Ein heißer Tipp für alle Rollenspieler und solche, die für das massive Baldur's Gate 2 im Herbst keinen Sonderurlaub bekommen.

»Ein heißer Tipp für alle Rollenspieler.«

WERTUNG ICEWIND DALE

▲ PRO
- UNGLAUBLICH MOTIVIEREND
- EINMALIG GUTE ERFAHRUNGSPUNKTEKURVE

▼ CONTRA
- GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIGES KAMPFSYSTEM

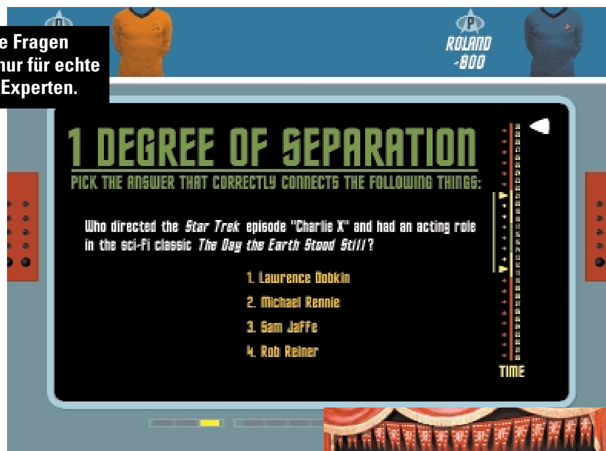
GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	70



Ratespiel für Profis

STAR TREK TRIVIA CHALLENGE

HERSTELLER: Sound Source Interactive/Paramount **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 3 (an einem PC) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/90, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/200, 32 MByte RAM
www.soundsourceinteractive.com/trektrivia



Einige Fragen sind nur für echte Kino-Experten.

Mit 1000 Fragen zur klassischen »Star Trek«-Serie und der »Next Generation« richtet sich »Star Trek Trivia Challenge« – so wie die »Austin Powers«-Variante von »You don't know Jack« – ganz klar an eingeschworene Fans.

Allein oder mit zwei Mitspielern wählen Sie aus einem Pool von 16 Fragen eine aus. Wie beim Großen Preis steigt die Geldprämie mit dem Schwierigkeitsgrad der Frage. Je vier Unterkategorien wie »Holy Shatner« oder »Before they were Trek« stehen pro Runde zur Auswahl, nach 32 Fragen wartet eine Runde Glücksrad-Begrifferaten.

Die Fragen sind nicht ohne: Wissen Sie etwa, welcher Schauspieler der Ur-Serie an einer Hand nur vier Finger besitzt? Selbst der Moderator hat da gelegentlich seine Probleme und kanzelt beispielsweise die richtige Antwort auf



Captain Pike bestimmt wortgewandt, welcher Spieler beginnt.

Kirks Brillenträgertum (der Captain reagiert auf das Mittel gegen Kurzsichtigkeit allergisch) als falsch ab. Tja. Spezialfragen wie »Getarnte Botschaften« (Frage und Antworten enttarnen sich), »Lückenfüller« (Sie tippen die Antwort ein) oder »Klingon 101« (wählen Sie eine passende Übersetzung) sorgen für milde Abwechslung. Präsentationstechnisch hat Jack die Nase vorn. **(ra)**

WERTUNG STAR TREK TRIVIA CHALLENGE – PC PLAYER – SPIELSPASS **65**



ROLAND AUSTINAT

Nette Idee, ein Quiz nur für Enterprise-Fanatiker. Das Problem: Sie müssen wirklich einer sein. Wenn Sie dazu nicht hervorragend Englisch verstehen, die Original-Folgentitel und Feinheiten der amerikanischen Popkultur im Schlaf rezitieren können, macht Trivia Challenge weit weniger Spaß als die »You don't know Jack«-Reihe. Dem kleinen Kreis der uniformierten Hardcore-Trekker könnte es gefallen.

»Könnte Hardcore-Trekkern gefallen.«

Strategiespiel für Profis

COMBAT MISSION BEYOND OVERLORD

HERSTELLER: Big Time Software **TESTVERSION:** Version 1.1 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC, Netzwerk, E-Mail) **3D-GRAFIK:** 3D-Grafik: Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte **www.battlefront.com**

Von wegen die Rundenstrategie ist tot: Ein unbekanntes Entwicklungsteam ist dabei, das ganze Genre umzukrempeln.

FAKTEN

- Kombination aus Runde und Echtzeit
- Historische Szenarien
- 7 umfangreiche Operationen
- Über 40 Einzelgefechte
- Frei drehbare 3D-Grafik
- Editor

Seit mehreren Jahrzehnten hat sich in der Rundenstrategie nicht mehr viel getan. Immer noch sieht man den Titeln Ihre Herkunft an: Im Prinzip sind es Umsetzungen der hochkomplexen Brettspiele, wimmeln vor Statistiken wie Hexagonfeldern und lassen den Krieg wie ein gemächliches Schachspiel erscheinen.

Tatsächlich verändert sich in einer Schlacht ständig die Situation – Echtzeit-Strategiespiele tragen diesem Umstand Rechnung, lassen jedoch taktischen Tiefgang vermissen, daher quälen sich wahre Strategen weiterhin mit abstrakten Symbolen herum. Nicht mehr lange, denn »Combat Mission« wirft sämtliche Konventionen dieses Genres über den Haufen. Dabei erwartet man nur ein herkömmlich-drögens Strategieopus über die Spätphase des Zweiten Weltkriegs an der Westfront, wenn man es über das Internet ordert; einen anderen Vertriebsweg gibt es übrigens bislang nicht.

Pack' den Tiger in den Tank

Zunächst überrascht die 3D-Optik. Obwohl sie sich technisch eher auf dem Stand von 1996 bewegt, werden Sie viel unmittelbarer ins Spielgeschehen hineingezogen. Die Befehlseingabe erfolgt ähnlich wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel per Maus – Sie dürfen sogar per Rahmen Einheiten zusammenfassen. Die Befehlseingabe erfolgt in aller Ruhe wie bei einem herkömmlichen Rundenspiel, danach dürfen Sie die Ausführung beliebig oft und aus verschiedensten Blickwinkeln betrachten. Zu Orientierungsproblemen kommt es dabei nicht, da die Areale sehr übersichtlich sind. Doch der besondere Clou besteht darin, dass in der Ausführungsphase die Züge des Gegners gleichzeitig ausgeführt werden. Sie planen stets für die nächsten 60 Sekunden, und Ihre Männer verhalten sich bei der Umsetzung der Befehle praktisch so wie reale Soldaten. Wo angebracht, passen sie ihr Verhalten höchst intelligent der Situation an. Sie können praktisch all das tun, was in einem wirklichen Kampf auch möglich wäre – wobei sich zudem das Gelände spürbar auswirkt. An dieser Stelle könnte man stundenlang von der akkuraten Simulation schwärmen, die über 40 anwählbaren Einzelgefechte und die sieben langwierigeren Operationen sowie den Editor loben. Leider reicht die Präsentation nicht an die hohen inneren Werte heran. Doch bald werden sicher andere Entwickler die Ideen aufgreifen und perfektionieren. **(tw)**



Die letzte – fiktive – Schlacht um den Obersalzberg bei Berchtesgaden.



Dank des aufgeräumten Interfaces kommt die Weite der Landschaft gut zur Geltung. (alle Bilder Direct 3D, 1024x768)



THOMAS WERNER

Als die ganz spartanisch in einer Papierhülle verstaute CD zusammen mit einem Handbuch auf meinem Schreibtisch landete, war die Skepsis groß. Die veraltet wirkende 3D-Optik riss mich ebenfalls nicht vom Redakteursstuhl, da bieten Echzeit-Spiele mehr. Aber mit jedem Zug stieg die Begeisterung. Combat Mission revolutioniert die Rundenstrategie: Dank geschickter Kombination aus Zugplanung und deren Echtzeit-Umsetzung in dreidimensionaler Umgebung entsteht eine wunderbare Dynamik. Nie zuvor gab es ein ähnlich realistisches Taktikspiel. Leider wirkt Combat Mission durch seine Präsentation wie ein ungeschliffener Rohdiamant, doch in Zukunft wird man um die hier eingeführten Standards nicht herumkommen.

»Combat Mission revolutioniert die Rundenstrategie.«

WERTUNG COMBAT MISSION

▲ PRO
- REVOLUTIONÄRE IDEEN
- HISTORISCH AKKURAT

▼ CONTRA
- BESCHEIDENE 3D-GRAFIK
- SCHLECHTER SOUND

GRAFIK:	50
SOUND:	30
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	80



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

STAR TREK CONQUEST ONLINE

HERSTELLER: Activision **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Internet) **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/75, 16 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/200, 32 MB RAM **www.conquestonline.com**

Manche Spiele sind schon Jahre vor dem Erscheinen in aller Munde – und dann gibt es welche, über die man eher zufällig stolpert ...

FAKTEN

- Reines Online-Spiel, jedoch mit Offline-Trainer
- Spielen an sich ist kostenfrei
- Leider nur zwei verschiedene »Spielbretter«
- Sehr variable Strategien möglich
- Geringe Hardware-Anforderungen

Kleiner Test für Ihr Vorstellungsvermögen: Denken Sie sich ein Spiel, dessen Grundprinzip dem Trading-Cards-Hit »Magic: The Gathering« entlehnt ist, das im Spielgefühl aber trotzdem nicht wenig an Schach erinnert. Das Ganze natürlich online ...

Na, kommen Sie noch mit? Wenn nicht, macht das wenig, denn an sich ist's ganz einfach: Sie verfügen über viele »Spielsteine«, bei denen es sich um Schiffe, Ausrüstungen oder Personen handeln kann (auf der schweren Stufe kommen noch Ereignisse hinzu). Diese Steine können Sie innerhalb der Regelgrenzen beliebig zu einem Set zusammenstellen und damit gegen andere Conquest-Spieler im Internet antreten.

Der Hintergrund

Der Hintergrund ist, dass die »Q«, eine Rasse von Superwesen, eine Art kosmisches Schachturnier veranstalten, um herauszufinden, wer von ihnen der Ober-Q ist. Jeweils zwei fechten eine Partie aus, die aus drei bis fünf Planeten besteht. Deren Besitz ergibt Kontrollpunkte, die wiederum benötigt werden, um die Spielsteine »beschwören« zu können.

Gewinner ist, wer den gegnerischen Q »mattsetzt« oder als Erster zehn sogenannte Q-Punkte erreicht. Durch die große Zahl der Schiffe und ihre Kombinationen mit Objekten und Personal ergeben sich endlose Varianten. Vor allem, wenn man online per Kreditkarte Booster-Packs mit neuen Steinen kauft. Das Spielen mit der Grundausstattung ist aber kostenfrei (abgesehen von Ihren Providergebühren) und Sie bekommen ein paar Extra-Figuren umsonst, wenn Sie sich registrieren lassen.

Schade nur, dass die audiovisuelle Ausstattung sehr spartanisch ist und man sich schon ein bisschen an die klickintensive Steuerung gewöhnen muss. **(jn)**



Ja, so sind sie, die Mädels: Kaum stehen sie einen Zug vor der vollständigen Niederlage, schon geben sie auf, weil sie jetzt leider »zur Arbeit« gehen müssen ...


Kampf auf der Planetenoberfläche: Bald gehört die Wiese uns!

JOE NETTELBECK



Hoppla, dieses Spiel ist ein Geheimtipp! Eigentlich war ich nicht glücklich, als der Test mir zufiel, weil Star Trek nicht meine Sache ist. Aber als ich mir dann die Tutorials reinzog und schließlich auch online ging (was gleich beim ersten Versuch problemlos funktionierte), dachte ich mir: Oho, in diesem Spiel steckt viel mehr, als es zunächst den Anschein hat! Vergleichsweise leicht zu lernen, aber schwer zu meistern – das wäre die kurze Zusammenfassung des Spielprinzips. Die Steuerung jedoch ist manchmal fitzeliger, als sie sein müsste.

»Leicht zu lernen, schwer zu meistern!«

WERTUNG STAR TREK: CONQUEST ONLINE

▲ PRO
- MOTIVIERENDES SPIEL PRINZIP
- SPRICHT DEN SAMMELTRIEB AN

▼ CONTRA
- MAGERE GRAFIK
- GELEGENTLICH HAKELT DIE STEUERUNG

GRAFIK:	30
SOUND:	20
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	70
STABILITÄT:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis



CLEOPATRA
QUEEN OF THE NILE





ZUSATZ CD

HERSTELLER: Impressions/Havas **TESTVERSION:** Beta vom Juli 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/400, 64 MByte RAM **http://cleopatra.impressionsgames.com**

Ohne Kleopatra wäre das Zeitalter der alten Ägypter einfach nicht komplett. Daher bekommt das Aufbauspiel »Pharao« eine Zusatz-CD mit der legendären Schönheit.

Als Liebhaber der »Königin des Nils« wusste bereits Julius Cäsar, dass Wiederholungen nicht gefallen. Dies dachten sich auch die Designer und verpassten der Zusatz-CD neben vier frischen Kampagnen zahlreiche neue Gebäude, Industrien, Tiere, Katastrophen und Feinde.

So tauchen in den insgesamt 15 Missionen illustre Namen wie Tutench-Amun, Ramses der Zweite und Cleopatra auf. Ihre Aufgabe bleibt dagegen die alte, nämlich ägyptische Siedlungen mit Tempeln, Wohnhäusern, Fabriken, Farmen und Monumenten aus dem Wüstensand zu stampfen sowie Handelsverbindungen zu anderen Städten zu knüpfen.



Die Bibliothek von Alexandria existiert in der realen Welt leider nicht mehr.

Prachtvolle Monumente - wie etwa der Leuchtturm von Alexandria, der Tempel des Amon-Ra oder Statuen von Ramses dem Zweiten - und unterirdische Grabmäler sind eine Zierde für jede Stadt. Dazu kommen frische Einnahmequellen wie Henna-Farmen oder Lampenmacher sowie Schlangen, Löwen und Skorpione. Und damit das Errichten der Weltwunder nicht zu viel Zeit verschlingt, lässt sich deren Bauphase durch eifriges Beten verkürzen.

Aber im Reiche des Sonnengottes bestimmen auch dunkle Mächte das Geschehen. Hagelschauer, Froschplagen, Grabräuber sowie aggressive Nachbarn behindern den wirtschaftlichen Aufbau enorm. Gut beraten ist daher, wer beizeiten eine Streitmacht aufbaut, denn der militärische Einschlag ist verglichen mit »Pharao« etwas stärker. Dafür dürfen Sie in manchen Missionen auch Truppen, Barschaft und Ansehen in nachfolgende Szenarien übernehmen, denn streitlustige Perser, Mazedonier, Römer und Grabräuber wollen nur eins: Plündern!



Wenn Sie es sich mit dem Gott Ra nicht verscherzen wollen, sollten Sie ihm zu Ehren diesen prächtigen Tempel bauen.

Ein erfreuliches Bonbon gibt es als Zugabe: Das in »Cleopatra« enthaltene Pharao-Update verfügt über einen Missions-Editor und einige Zusatz-Szenarien. Besagtes Update bieten die Entwickler übrigens auch auf ihrer Website www.sierra.de zum Gratis-Download an. **(md)**

MANFRED DUY

Ein dreifaches Hurra auf den großen Ra. Wochenlang könnte ich mich in dieses prachtvolle Aufbauspiel vertiefen, und das nicht nur, weil die riesigen Missionen arg viel Zeit verschlingen. Langeweile kommt hier nämlich nie auf, denn anders als beim ähnlichen, aber gemächlicheren SimCity 3000 und noch stärker als bei Pharao erfordert Cleopatra stets höchste Aufmerksamkeit. Ständig hat einer was zu meckern, die Untertanen brüllen nach Brot, die Industrien nach Arbeitern, die Nachbarstädte nach Gratiswaren, die Götter nach Tempeln – doch was im realen Leben nach echtem Stress klingen würde, macht in Cleopatras virtueller Welt einen Heidenspaß.

»Ein dreifaches Hurra auf den großen Ra«

FAKTEN

- Zusatz-CD für Pharao
- Vier Kampagnen mit 15 Missionen
- Neue Monumente, Gebäude, Tiere, Industrien, Katastrophen und Feinde
- Übernahme von Truppen in nachfolgende Szenarien
- Beschleunigte Bautätigkeit durch Gebete
- Missions-Editor und Zusatz-Szenarien
- Die englische Cleopatra läuft nicht mit der deutschen Pharao-Version

WERTUNG CLEOPATRA QUEEN OF THE NILE

▲ **PRO**
- PRÄCHTIG ANZUSCHAUEN
- GROßE MISSIONEN
- VIELE NEUE GEBÄUDE UND FREINDE

▼ **CONTRA**
- ETWAS UMSTÄNDLICHE WARENWIRTSCHAFT

GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **85**

Rennspiel für Einsteiger

HOT WHEELS STUNT DRIVER

HERSTELLER: Mattel Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **www.mattelinteractive.de**



Am schönsten sind noch die Loopings und die Sprungschanzen.

Kennen Sie noch die »Hot Wheels« von Mattel? Da ließ man kleine Spritzguss-Autos über Plastik-Autobahnen rasen, mit Sprungschanzen und Loopings.

In diese kleinen Wägelchen versetzen Sie sich hier und steuern Sie über sechs selbstablaufende Kurse, Sie müssen lediglich mit der Tastatur nach links und rechts steuern. Schaffen Sie es, innerhalb des Zeitlimits den vorgerenderten Film zu absolvieren, bekommen Sie die nächste Strecke und neue Fahrzeuge freigeschaltet. Insgesamt stecken im Programm zwölf verschiedene Boliden, ein echtes Modell finden Sie übrigens in der Schachtel. Ihnen begegnen während der maximal eineinhalb Minuten langen Rennen entrüstete Haustiere, Zimmerpflanzen und Wohnungseinrichtungen. Mit einem Editor basteln Sie dann auch eigene Parcours. **(mash)**


Auch der Wintergarten muss als Rennstrecke herhalten.

WERTUNG HOT WHEELS STUNT DRIVER – PC PLAYER – **SPIELSPASS 40**



MARTIN SCHNELLE

Eigentlich sind die Stunt Driver ja ganz putzig, aber schon nach kurzer Zeit sind die sechs Kurse durchgefahren und alle zwölf Autos freigeschaltet. Selbst die angepeilte Zielgruppe wird nicht allzu lange Spaß damit haben, trotz des Strecken-Editors. Die kümmerliche Grafik samt Sound reißen nichts raus, aber zumindest kurzfristig sind die Streckendetails wie protestierend miauende Katzen und nette Loopings sowie Sprungschanzen amüsant und aufregend.

»Kümmerliche Grafik.«

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

GUNOCIDE 2

HERSTELLER: Not 'A' Tric **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTI-PLAYER:** bis zwei (an einem PC) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4 MByte Grafikkarte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/233, 64 MByte RAM, 4 MByte Grafikkarte **www.notatric.de**


Gescrollt wird hier nicht, denn das komplette Geschehen passt auf einen einzigen Bildschirm.

Dieser ergreifend schlichte Weltraum-Shooter ruft Erinnerungen an museale Arcade-Automaten vom Kaliber »Space Invaders« wach.

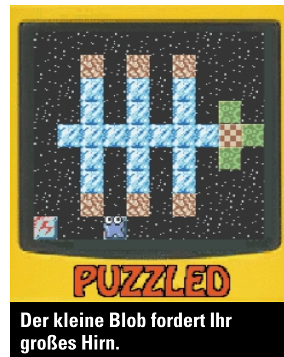
Sie bewegen ein Raumschiff mittels Tastatur zwischen dem linken und rechten unteren Bildrand hin und her, um feindlichen Geschossen auszuweichen und den von oben angreifenden Gegnern mit Laserwummen wie Extrawaffen einzuheizen. Nachdem alle Alien-Schiffe pulverisiert wurden, dürfen Sie sich der nächsten Gegnerwelle annehmen, die dann noch schießwütiger und noch besser gepanzert ist als die Vorgänger. Drei Spiel-Modi, fünf Level, diverse Hintergrundbilder sowie sechs rockige Musikstücke versuchen, das etwa 25 Mark günstige Geschehen etwas aufzulockern – angesichts des total ausgelutschten Spielprinzips ein ziemlich hoffnungsloses Unterfangen. **(md)**

WERTUNG GUNOCIDE 2 – PC PLAYER – **SPIELSPASS 39**

Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

PUZZLED

HERSTELLER: Elo Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Juli 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTI-PLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** 386/40, 8 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** 486/33, 8 MByte RAM **www.get-puzzled.com**



Der kleine Blob fordert Ihr großes Hirn.

Ein Spiel, wie es selten geworden ist am PC. Grafik von 1985, Sound von 1980, und die Programmierer sind vermutlich schon vor langer Zeit gestorben.

Aber egal: Das Denkspiel mit Blob, der durch 150 Level gesteuert werden muss, macht Spaß. Sie fahren mit dem Tintenklecks über seltsame Symbole und versuchen, gleichartige Quadrate, von denen es immer zwei gibt, einander anzunähern und somit aufzulösen. Das Ganze steuert sich wie »Frogger« per Tastatur, piept ganz ähnlich und erinnert auch von der Grafik an den Ur-Hüpffrosch. Eis, Teleporter oder ähnliche Kiesel, die dazwischenliegen, erschweren den Prozess. Interessant: Sie können das Denkspiel nicht im Laden kaufen, sondern nur übers Internet (siehe obige Adresse) herunterladen. Kostenpunkt: zwölf Euro. Merkwürdige Geldeinheit. **(uh)**

WERTUNG PUZZLED – PC PLAYER – **SPIELSPASS 51**

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

SWAT 3

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
HALF-LIFE: OPP. FORCE	88	1/2000
SWAT 3	83	2/2000
KISS: PSYCHO CIRCUS	78	9/2000
Budget-Tipp: Wheel of Time (40 Mark)	76	1/2000

Rennspiele

Superbike 2000

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SUPERBIKE 2000	89	4/2000
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Speed Busters (25 Mark)	82	2/99

Sport(Action)

FIFA 2000

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
FIFA 2000	90	12/99
NHL 2000	90	11/99
NBA 2000	89	1/2000
Budget-Tipp: NHL Hockey 99 (40 Mark)	89	11/98

Strategie (Runden)

Panzer General 4

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
PANZER GENERAL 4	86	11/99
HEROES OF M&M 3	85	6/99
Budget-Tipp: Panzer General 3D (10 Mark)	80	12/97

Action-Adventures

Deus Ex

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
DEUS EX	91	8/2000
MDK 2	85	7/2000
DARK PROJECT 2	87	5/2000
Budget-Tipp: Outcast (40 Mark)	82	8/99

Adventures & Rollenspiele

Diablo 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
DIABLO 2	90	8/2000
PLANESCAPE: TORMENT	89	2/2000
ICEWIND DALE	86	9/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)		2/99

Simulationen

Gunship!

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
GUNSHIP!	87	5/2000
MECH WARRIOR 3	86	7/999
TACHYON – THE FRINGE	85	7/2000
Budget-Tipp: European Air War (30 Mark)	84	12/98

Strategie (Echtzeit)

Earth 2150

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
AGE OF EMPIRES 2	88	11/99
GROUND CONTROL	83	8/2000
STAR TREK: ARMADA	82	5/2000
Budget-Tipp: C&C 2: Alarmstufe Rot (20 Mark)	78	12/96

Wirtschaft & Aufbau

Call to Power

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CIVILIZATION CALL TO POWER	88	5/99
PHARAO	87	12/99
DIE SIEDLER 3	85	1/99
Budget-Tipp: Caesar 3 (45 Mark)	83	12/98

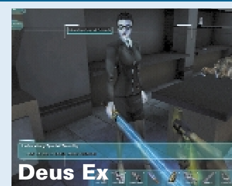
TOPODERFLOP

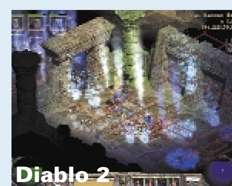
Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

SPIEL	PUNKTE	SEITE	ROLAND AUSTINAT	MANFRED DUY	UDO HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	JOE NETTELBECK	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
Grand Prix 3	87	118	→	↑	↑	→	→	↑	↑	↑	↑
Icewind Dale	86	130	↑	↑	↑	↑	↑	↑	→	→	↑
Cleopatra: Queen o.t. Nile	85	139	→	↑	↑	↑	↑	→	↑	↑	↑
Star Trek Conquest online	80	138	↑	↑	–	↑	↑	↓	–	→	→
KISS: Psycho Circus	78	126	→	→	↑	↑	↑	↑	→	→	↑
Combat Mission	72	136	–	→	→	–	→	–	↑	–	↑
X-tension	70	124	→	→	→	→	↑	→	→	→	→
Warlords Battlecry	67	108	↓	→	↓	→	↑	→	→	→	→
Star Trek Trivia Challenge	65	135	→	↓	↓	↑	↓	↓	→	→	→
Infestation	59	112	↓	→	↓	→	→	→	→	↓	→
Dukes of Hazzard	58	110	→	→	→	↓	→	→	→	↓	→
Terminus	54	114	→	↓	–	↓	→	↓	↓	↓	–
Puzzled	51	140	↓	→	↓	–	↓	–	↓	–	↓
DSF Ultimate Golf	50	111	–	→	–	–	–	↓	↓	↓	↓
Hot Wheels Stunt Driver	40	140	↓	↓	→	↓	↓	→	↓	↓	↓
Gunocide 2	38	140	→	↓	↓	↓	–	→	↓	↓	↓
DSF Allstar Tennis	32	117	→	→	–	↓	–	→	↓	↓	↓
Königreich - Das 8. Jhd.	25	125	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
3D Hunting Extreme	17	125	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

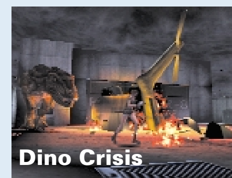
DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
Deus Ex	Action-Adventure	91	8/2000
Diablo 2	Action-Rollenspiel	90	8/2000
Earth 2150 2.0	Strategie	87	6/2000
Everquest: Ruins of Kunark	Online-Rollenspiel	86	7/2000
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	86	6/2000
Need for Speed Porsche (deutsch)	Rennspiel	86	6/2000
Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Sportspiel	86	8/2000
MDK 2	Action-Adventure	85	7/2000
Tachyon - The Fringe	SF-Simulation	85	7/2000
Ultima Online: Renaissance	Online-Rollenspiel	85	7/2000
Euro 2000	Sportspiel	84	7/2000
Allegiance	SF-Simulation	83	6/2000
Ground Control	Action-Strategie	83	8/2000
Heroes of Might & Magic 3: The Shadow of Death	Strategie	82	6/2000
Starlancer (deutsch)	SF-Simulation	82	7/2000
You don´t know Jack 3	Denkspiel	81	6/2000
Dino Crisis	Action-Adventure	80	8/2000
SimCity 3000 Deutschland	Wirtschaftssimulation	80	7/2000
Vampire: Die Maskerade Redemption	Rollenspiel	80	8/2000
Rally Masters	Rennspiel	78	6/2000
Shogun: Total War	Strategie	78	6/2000
Star Trek: Klingon Academy	SF-Simulation	78	8/2000
Triple Play 2001	Sport	78	6/2000
Nascar 2000	Rennspiel	77	8/2000
Rainbow Six: Rogue Spear - Urban Operations	Strategie-Action	77	6/2000
Daikatana	Action	76	7/2000
Soulbringer	Rollenspiel	75	7/2000
Dark Reign 2	Strategie	73	8/2000
Lemmings Revolution	Denkspiel	72	6/2000
Völker Online, Die	Online-Wirtschaftssimul.	71	7/2000
Arcatera: Die dunkle Bruderschaft	Rollenspiel	70	7/2000
Business Tycoon	Wirtschafts-Strategie	70	6/2000
Total Annihilation Kingdoms: Iron Plague	Strategie	69	7/2000
F1 World Grand Prix 99	Rennspiel	68	7/2000
Microsoft Baseball 2001	Sportspiel	68	8/2000
Rollcage 2	Rennspiel	68	6/2000


Deus Ex


Diablo 2


Ground Control


Dino Crisis


Vampire: Die Maskerade Redemption

SPARSCHWEIN



Sommerhitze hin oder her – bei so vielen Budget-Titeln gibt es auch in diesem Monat viele gute Gründe, den Computer laufen zu lassen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit den aktuellen Billigheimern.

Age of Wonders



Epische Fantasywelten wollen in Age of Wonders zuerst erkundet und dann erobert werden.

Dem ewigen Kampf zwischen Gut und Böse hat Triumph Studios vor einigen Monaten »Age of Wonders« gewidmet.

In diesem komplexen rundenbasierten Strategiespiel entscheiden Sie sich zu Beginn der Kampagne zwischen den guten Wald- und den düsteren Dunkel-Elfen. Anschließend steuern Sie Ihr Volk durch zwölf konfliktgeprägte Missionen zum finalen Showdown zwischen Licht und Dunkelheit.

Mit 144 verschiedenen Einheitentypen, 50 Helden, 12 Fantasy-Rassen und über 100 Zaubersprüchen bietet AoW mehr spielerische Vielfalt als irgendein anderer Genre-Titel seit dem Klassiker »Master of Magic«. Zudem umfasst das Spiel eine der interessantesten Diplomatie-Funktionen überhaupt.

Schade nur, dass der Spielspaß durch eine umständliche Steuerung undvor allem mangelhafte KI stark getrübt wird. Mit seiner süßen, aber leider unspektakulären 2D-Grafik hat Age of Wonders nichts von seinem Reiz eingebüßt und kann als Budget-Titel geduldigen Strategen wärmstens empfohlen werden. **(Luc Martin/mash)**

WERTUNG BUDGET

GENRE: Strategie
HERSTELLER: Triumph Studios/Take 2 Interactive
PREIS: Circa 40 Mark
GETESTET IN: PC Player 1/2000
DAMALIGE WERTUNG: 73

PC PLAYER SPIELSPASS **72**

GTA 2

In »Grand Theft Auto 2« übernehmen Sie die Rolle eines professionellen Fluchtfahrers der Mafia und steuern Ihr Gefährt entsprechend von einem krummen Ding zum anderen. In den vielseitigen Aufträgen werden Sie kreuz und quer durch einige Weltstädte geschickt, meist von der Polizei verfolgt. Dass rasante Action auch ohne aufwändige 3D-Grafik geht, führt uns GTA 2 deutlich vor Augen. Das Spielprinzip ist genial, der Humor pechschwarz. **(Luc Martin/mash)**





Tückisch: Mit dem FBI ist überhaupt nicht zu spaßen.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Action
HERSTELLER: DMA Design/Take 2 Interactive
PREIS: Circa 50 Mark
GETESTET IN: PC Player 12/99
DAMALIGE WERTUNG: 83

PC PLAYER SPIELSPASS **81**



Freespace 2 – Dimension Pack

Harte Zeiten im Universum. Die Neuterranische Front, eine Splittergruppe unter der Leitung eines frustrierten Admirals, fordert die Menschheit auf, das Bündnis mit einer außerirdischen Rasse aufzuheben. Das ist natürlich Grund genug, die verstaubten Laserkanonen der Raumschiffe wieder anzuwerfen. »Freespace 2« bietet Weltraum-Action vom Feinsten. Die Grafik sieht immer noch sensationell aus und die Missionen haben es sowohl im Single- als auch im Mehrspieler-Modus in sich. Hersteller Volition brachte die mit einem Gold-Player ausgezeichnete »SF-Simulation des Jahres 1999« nicht einfach nur als Budget-Version heraus, sondern spendierte dem Spiel darüber hinaus auch noch zehn weitere Missionen und zwei neue Kampagnen. Dazu kommen neue Raumschiff-Modelle, MP3-Stücke und Artworks. **(dk)**

WERTUNG BUDGET

GENRE: SF-Simulation
HERSTELLER: Volition/Interplay
PREIS: Circa 50 Mark
GETESTET IN: PC Player 12/99
DAMALIGE WERTUNG: 86

PC PLAYER SPIELSPASS **86**





Zusätzliche Missionen und viele Gimmicks zum Budget-Preis: Freespace 2 – Dimension Pack.

Play the Games Vol. 3

Schon die beiden Vorgänger bescherten Spielern mit schmalem Geldbeutel ein großes Angebot guter Titel. Mit der dritten Ausgabe der »Play the Games«-Reihe hat sich das nicht geändert. 15 meist hochkarätige Spiele sind diesmal mit von der Partie. Darunter finden sich Perlen wie das hervorragende Strategiespiel »Dungeon Keeper 2«, »Populous – The Beginning«, die neueste Inkarnation des ersten richtig erfolgreichen Online-Spiels »Ultima Online Renaissance«, »Tomb Raider 3« oder »Dark Project – Der Meisterdieb«. Aber auch der Rest kann sich sehen lassen: »Warzone 2100«, das Schachprogramm »Fritz 5.32«, »Commandos – hinter feindlichen Linien«, »Dune 2000«, »Sports Car GT«, das Action-Adventure »Outcast«, »Die Völker«, »Silver«, »Supreme Snowboarding« oder das spannende Rennspiel »Driver«. Für 70 Mark und angesichts der hervorragenden Qualität der Spiele sollte sich diese Sammlung niemand entgehen lassen. **(dk)**


In Dark Project – Der Meisterdieb verkörpern Sie einen Profi-Einbrecher.







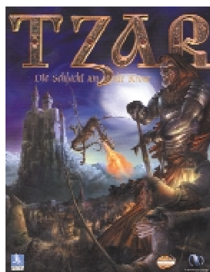
Spiele satt zu einem hervorragendem Preis: Play the Games Vol. 3.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Eidos Interactive
PREIS: Circa 70 Mark



Tzar



Wenn Sie von Aufbau-Strategie einfach nicht genug bekommen können, dann ist »Tzar« genau richtig für Sie. Wie in allen klassischen Spielen des Genres errichten Sie Farmen wie Kasernen und bilden Soldaten aus, mit denen Sie gegen den Feind in die Schlacht ziehen. Einen Pluspunkt verbucht die Kampagne, die sich um das Schicksal eines künftigen Monarchen dreht und ein bisschen Story ins Spiel bringt. Jedoch bietet Tzar nichts wirklich Neues. Beim Sparpreis von 50 Mark lohnt sich für Strategiefreunde aber dennoch ein Blick. **(dk)**


Tzar bietet Aufbau-Strategie der klassische Sorte im Stiel von Age of Empires 2.

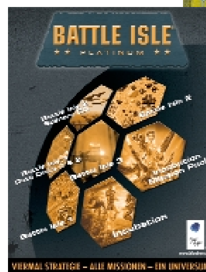
WERTUNG BUDGET

GENRE: Strategie
HERSTELLER: Infinite Loop/ Take 2 Interactive
PREIS: Circa 50 Mark
GETESTET IN: PC Player 5/2000
DAMALIGE WERTUNG: 70

PC PLAYER SPIELSPASS **70**

Battle Isle – Platinum

Blue Byte werkelt zurzeit eifrig am vierten Teil der in die Jahre gekommenen »Battle Isle«-Saga. Noch bevor der jüngste Spross erscheint, gibt es jetzt alle drei Teile plus Mission-Packs als Compilation. Die grafisch angegrauten Titel »Battle Isle 1 - 3« sind für Freunde von rundenbasierten Spielen interessant. Mit dabei ist auch das hervorragende, aber von den Käufern leider vernachlässigte »Incubation« samt dazugehörender Missions-CD. In einer 3D-Umgebung liefern Sie sich taktisch hochwertige Rundenkämpfe – vielleicht lohnt sich jetzt ein kleiner Blick? Für lediglich 40 Mark geht es in die Schlacht. **(dk)**



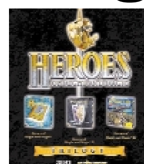

Blue Bytes Rundenspiele in einer Compilation: Battle Isle – Platinum.

INFO COMPILATION

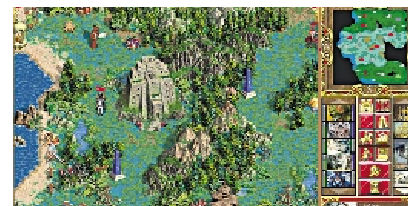
HERSTELLER: Blue Byte
PREIS: Circa 40 Mark



Heroes of Might & Magic Trilogy



Wenige Fantasy-Strategiespiele erreichten je die Popularität von New World Computings »Heroes«-Serie. »Heroes of Might & Magic 1« war zwar bahnbrechend, richtig ausgereift wurde das Spielprinzip aber erst mit »HoMM 2«. Der dritte Teil schließlich perfektionierte das System und gehört heute zu den meistgespielten rundenbasierten Strategie-Titeln. Grafisch wirken zwar alle drei Teile altbacken, doch versteckt sich darin viel Spielspaß. Leider fehlen der Sammlung sämtliche Add-ons, weshalb Neueinsteiger der Serie wohl »HoMM 3: Shadow of Death« den Vorzug geben sollten. **(Luc Martin/mash)**


Selbst düstere Sümpfe erstrahlen in Heroes of Might & Magic 3 in bunter Bonbongrafik.

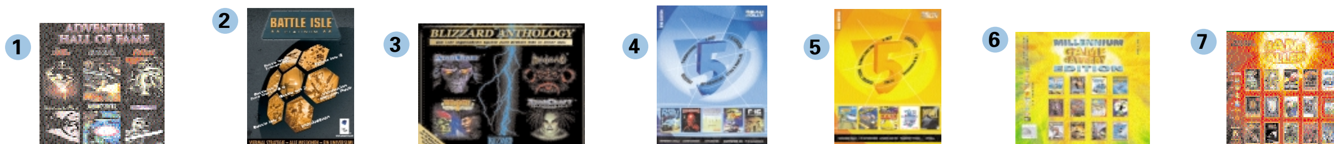
INFO COMPILATION

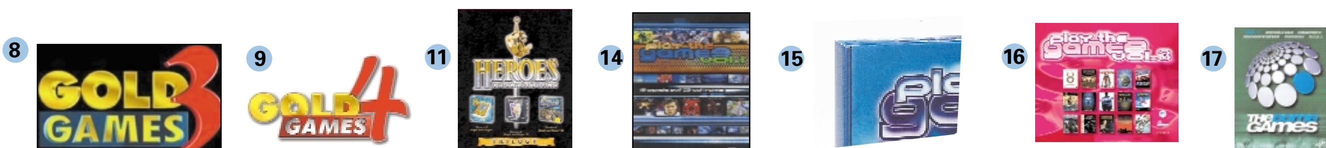
HERSTELLER: New World Computing/Ubi Soft **PREIS:** Circa 90 Mark



Aktuelle Spielesammlungen

Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Adventure Hall of Fame	1	Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep	Interplay	50 Mark	
Battle Isle-Platinum	2	Battle Isle 1-3 inkl. Mission-CDs, Incubation inkl. Mission-CD	Blue Byte	40 Mark	
Blizzard Anthology	3	Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	
Five Pack Vol. 1	4	Rally Championship, Carmageddon Civilisation, Earthworm Jim, F-16 Aggressor	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	
Five Pack Vol. 2	5	Screamer Rally, Nitro Riders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon, Pitfall	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	
Game Gallery Millennium Edition	6	Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	
Game Gallery Vol. 1	7	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	
Gold Games 3	8	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	
Gold Games 4	9	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Conflict Freespace: The Great War, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	
GT Collect 1	10	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	
Heroes of Might on Magic Triologie	11	Heroes of Might & Magic 1–3	Ubi Soft	90 Mark	
Legenden der Antike	12	Caesar 3, Pharao	Sierra	130 Mark	
Pepper Pack 3	13	Battlezone, Earthworm Jim, Heavy Gear, Stunt Driver, Pinball	Novitas	30 Mark	
Play the Games, Vol. 1	14	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	
Play the Games, Vol. 2	15	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	
Play the Games, Vol. 3	16	Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online, Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	
The Dome Games	17	Anstoss 2 Gold, Civilisation 2, Mech Commander, Monopoly, N.I.C.E. 2	RTL 2/ THQ	35 Mark	





Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft	86	50 Mark	↑
Age of Wonders	Strategie	1/2000	Triumph Studios/ Take 2 Interactive	73	40 Mark	↑
Airline Tycoon – First Class	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	60	30 Mark	↪
Amerzone	Adventure	11/99	Havas Interactive	60	40 Mark	↪
Anno 1602 Königs-Edition	Wirtschaftssimulation	5/98	Infogrames	82	65 Mark	↑
Baldur's Gate – Die Saga	Rollenspiel	2/99	Interplay	83	50 Mark	↑
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	↑
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	68	20 Mark	↪
Command & Conquer Megabox 2	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	72	65 Mark	↪
Commandos – Director's Cut	Strategie	7/98	Pyro/Eidos Interactive	83	50 Mark	↑
Dark Earth	Action-Adventure	11/97	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	↑
Dark Project Gold	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive	91	45 Mark	↑
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	↑
Dethkarz	Action	12/98	Melbourne House	80	30 Mark	↑
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak tronic	86	20 Mark	↑
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	85	40 Mark	↑
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	↑
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	Mindscape	83	40 Mark	↑
European Air War	Flugsimulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	84	50 Mark	↑
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	↑
Forsaken	Action	5/98	Acclaim	83	50 Mark	↑
Freespace 2 – Dimension Pack	SF-Simulation	12/99	Volition/Interplay	86	50 Mark	↑
Gorky 17	Rollenspiel	12/99	Metropolis/Topware Interactive	75	50 Mark	↑
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	89	50 Mark	↑
Grand Prix 2	Rennspiel	9/96	Microprose/Hasbro Interactive	84	30 Mark	↪
Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	Sierra/Havas Interactive	84	45 Mark	↑
GTA 2	Action	12/99	Rockstar/Take 2 Interactive	81	50 Mark	↑
Half-Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Havas Interactive	92	80 Mark	↑
Heart of Darkness	Action	8/98	Infogrames	70	30 Mark	↪
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	↑
Homeworld	Strategie	11/99	Havas Interactive	85	40 Mark	↑
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	↪
Indiana Jones + der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	LucasArts/THQ	85	50 Mark	↑
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir-Tech	87	40 Mark	↑
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	84	45 Mark	↑
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	↪
Mech Commander	Strategie	8/98	Hasbro Interactive/ak-tronic	82	20 Mark	↑
Monkey Island 3 Classic	Adventure	1/98	LucasArts/THQ	83	45 Mark	↑
NBA Live '99	Sport	1/99	EA Sports/Electronic Arts	88	40 Mark	↑
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	89	40 Mark	↑
N.I.C.E 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	↑
Nitro Riders Classic	Action	5/98	Activision	83	25 Mark	↑
Oddworld: Abe's Exodus	Action	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	↑
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	↑
Outcast	Action-Adventure	9/98	Infogrames	86	40 Mark	↑
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	82	50 Mark	↪
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	↑
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	↑
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Adventure	11/99	Havas Interactive	75	40 Mark	↑
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	↑
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Sierra/Havas Interactive	70	25 Mark	↪
Red Baron 3D	Simulation	2/98	Havas Interactive	70	40 Mark	↑
Rouge Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	↪
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	2/99	Havas Ineractive	77	40 Mark	↑
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Interactive Magic	75	25 Mark	↪
Shadows of the Empire	Action	11/97	LucasArts/THQ	78	30 Mark	↪
Siedler 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	6/96	Blue Byte/ak-tronic	75	20 Mark	↑
Siedler 3 und Amazonen	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte	85	85 Mark	↑
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	↪
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	↑
Starcraft – Softprice	Strategie	6/98	Blizzard/Havas Interactive	88	45 Mark	↑
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-fronic	75	20 Mark	↑
Tomb Raider 2	Action	12/97	Eidos/ak tronic	75	20 Mark	↑
Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	12/97	Eidos Interactive	75	45 Mark	↑
Total Annihilation	Strategie	11/97	GT Interactive	86	15 Mark	↑
Turok 2 Classic	Action	2/99	Acclaim	73	50 Mark	↪
Tzar	Strategie	5/2000	Infinite Loop/Take 2 Interactive	70	50 Mark	↑
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak tronic	85	20 Mark	↑
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	↪
Völker, Die	Strategie	7/99	Neo/JoWood	77	30 Mark	↑
Warcraft 2 Battlechest	Strategie	1/96	Blizzard/Havas Interactive	80	40 Mark	↑
Warhammer – Dark Omen	Strategie	4/98	Electronic Arts	76	30 Mark	↑
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	81	40 Mark	↑
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Electronic Arts	85	30 Mark	↑
X - Beyond the Frontier	Action	8/99	THQ	78	50 Mark	↑
X-Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/THQ	85	50 Mark	↑

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602:		
Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AOE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate:		
Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
C&C 3: Feuersturm	6	(0190) 192 464 – 143
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Daikatana	10	(0190) 192 464 – 156
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dark Project 2: The Metal Age	11	(0190) 192 464 – 148
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Devil Inside	4	(0190) 192 464 – 150
Diablo 2, 1. Akt	2	(0190) 192 464 – 151
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	2	(0190) 192 464 – 155
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Indiana Jones und der Turm von Babel	14	(0190) 192 464 – 125
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Longest Journey, The	8	(0190) 192 464 – 138
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Metal Fatigue	3	(0190) 192 464 – 154
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Messiah	7	(0190) 192 464 – 147
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Might & Magic 8	8	(0190) 192 464 – 144
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Nox	8	(0190) 192 464 – 142
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railroad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimnis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Sims, The	2	(0190) 192 464 – 139
Soulbringer, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 152
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Starlancer	6	(0190) 192 464 – 153
Star Trek: Armada	6	(0190) 192 464 – 149
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Trek: Der Aufstand	3	(0190) 192 464 – 137
Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Star Wars: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 464 – 146
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Thandor	2	(0190) 192 464 – 140
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Ultima : Ascension, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Verkehrsgigant, Der	2	(0190) 192 464 – 141
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wheel of Time	4	(0190) 192 464 – 131
Wild Wild West	4	(0190) 192 464 – 145
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps)	2	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 99	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

HARDWARE

Schnell, schneller, brutzel ...



Jochen Rist

Da soll es doch Leute geben, die kaufen sich einen Pentium III/800 mit GeForce 2 GTS und dann ist denen die Kiste noch zu langsam. Sachen gibt's. Doch zu deren Glück gibt es noch die Möglichkeit, Hardware durch Übertaktung zu strapazieren. Plötzlich spucken die Benchmarks eine fünf Prozent höhere Leistung aus. Im aktuellen Lieblingsspiel macht sich das natürlich überhaupt nicht bemerkbar, wenn man allerdings mit viel Willenskraft hinschaut, dann macht es schlagartig Klick und die dazugewonnenen Frames scheinen mit einem Mal da zu sein. Oder ist das bloß Einbildung? In den meisten Fällen leider ja. Ob kein oder vier zusätzliche Frames – im Endeffekt sieht höchstens die verirrte Stubenfliege den Unterschied; nur ist es der egal. Na, so ein Pech. Die meisten Freaks übertakten einfach um des Übertaktens Willen. Da werden dann alle Kumpels angerufen und zu einer gemütlichen Benchmark-Runde eingeladen. Wenn Ihr Freundeskreis aus lauter Hardware-Fetischisten besteht, dann wird natürlich um jeden Frame gekämpft, verglichen, zusätzliche Kühler werden eingebaut und alle sind glücklich bis der Stromschlag sie zer ... - das ist dann die Ausnahme. Doch bleiben wir auf dem Teppich. Im Normalfall zeigt man den ahnungslosen Freunden, wie man alles bis ans Limit übertaktet. Natürlich müssen sich alle Kandidaten die Benchmark-Resultate vor und nach der Übertaktung reinziehen. Gast: »Aha, sechs Frames mehr.« Selbsterklärter Spezialist: »Ja, das bringt's total. Ich zeig Dir jetzt mal, wie schnell mein Lieblingsspiel geworden ist«. Gast: »Ich sehe keinen Unterschied. Oder? Doch. Ich kann etwas erkennen. Was machen denn die weißen Striche im Bild und – hey, da zeigte eine Textur gerade Falschfarben. Oh, jetzt wird es langsamer. Du, wieso ist das Bild eingefroren? Gehört das dazu?« Spezialist: »Grrr. Nö, das kommt ab und zu vor. Aber nur dann, wenn jemand zuschaut.« Wenn Sie mit ihrem PC zufrieden sind und sowieso keinen Geschwindigkeitsunterschied zwischen einem alten Pentium II/400 und einem Pentium III/600 sehen, dann ist die ganze Übertakterei eh für die Katz. Doch für die eingeschworene Gruppe der Tuner und Tüftler ist das eben ein Sport und gehört dazu wie die Leitpaste zwischen Chip und Kühler. Zwar sinkt dadurch die Lebenserwartung der Kiste – aber, wer spielt schon länger als zwei Jahre mit demselben PC?

»Aha, sechs Frames mehr.«



Lüfter, Kühler, Temperaturanzeigen und Leitpaste en masse. So muss ein liebevoll übertakteter PC aussehen.

HARDWARENEWS

■ Günstige GeForce jetzt auch von ELSA ■ Bezeichnung Pentium 4 ist offizell ■ Brandneuer MP3-Player von Diamond

GEFORCE 2 MX VON ELSA

Auch Elsa bietet inzwischen eine Low-Cost-Grafikkarte mit dem abgespeckten GeForce-2-MX-Chip an. Die Elsa **Gladiac MX** ist weiterhin mit 32 MByte SD-RAM ausgestattet. An Eigenschaften besitzt sie (wie die GeForce 2 GTS) einen 350 MHz RAMDAC, AGP 4X, das Transform&Lighting der zweiten Generation und den NSR (NVIDIA-Shading-Rasterizer-Pipeline), der in einem Prozess sieben Pixel-Operationen durchführt. An Anschlüssen gibt es vorerst nur einen 15-poligen Monitoranschluss. Auf Seite 190 testen wir bereits die erste MX-Karte von Guillemot.



Die Niedrigpreis-Grafikkarte mit GeForce-2-MX-Chip gibt's seit kurzem auch von Elsa.

TAUFE VOLLZOGEN

Nun steht der Name des Pentium-III-Nachfolgers fest: Der im Vorfeld unter dem Codenamen »Willamette« bezeichnete Prozessor heißt schlicht und einfach **Pentium 4**. Erste Modelle sollen bereits in der zweiten Jahreshälfte auftauchen. An Neuigkeiten hat die CPU eine Neuauflage der Streaming SIMD Extensions mit **144 neuen Instruktionen** zu bieten. Damit soll die Gesamtleistung steigen und Videos sollen eine Beschleunigung wie bessere Verschlüsselung erfahren. Außerdem ist der Prozessorbus mit 400 MHz nun dreimal flotter als bei derzeitigen 133-MHz-Varianten. Die umstrittene Seriennummer des Pentium III wurde beim Pentium 4 abgeschafft.



Ist es ein Hexium? Ist es ein Sextium? Nö, bloß der Pentium 4.

DIAMOND HAUT AUF DEN PUTZ

Nach einem Dreivierteljahr meldet sich Diamond mit neuen MP3-Abspielgeräten zurück. Der **Rio 600** (Nachfolger des erfolgreichen Rio 500) wird in den USA bereits ausgeliefert. Hier zu Lande soll das Gerät noch im August zum Preis von circa 380 Mark erscheinen. Der MP3-Walkman greift zwar auf nur 32 MByte Flash-Speicher zu, kann aber auf maximal 372 MByte erweitert werden. Mit einer AA-Batterie hält der Saft für rund zehn Stunden. Neben dem MP3-Format (16-320 Kbps) spielt der Hosentaschenmusiker auch Lieder im Windows-Media-Format ab. Mit dabei sind ist ein konfigurierbarer Equalizer, Kopfhörer, ein USB-Kabel, Software und eine Batterie. Ebenfalls angekündigt ist der **Rio 800**, über den bekannt ist, dass er über einen eingebauten Akku, mehr Speicher, Sprachaufzeichnung und eine Fernbedienung verfügt.



Auf dem MP3-Walkman-Sektor tut sich was: Rio 600 und 800.

THX MIT NUR DREI LAUTSPRECHERN?

Hier zu Lande bisher nur im HiFi-Sektor bekannt, in Amerika aber auf breiter Front enorm erfolgreich: **Klipsch**. Der Hersteller professioneller Lautsprecher widmet sich nun auch in Europa den Computerspielern mit höchsten Ansprüchen an die Klangqualität. Das erste Set **Pro Media 2.1** besteht aus zwei Satelliten plus einem Subwoofer und wird voraussichtlich stolze 400 Mark kosten. Nette Eigenschaften sind: THX-Zertifizierung, eingebauter linearer Dreikanal-200 -Watt-Digital-Hybridverstärker, MP3/Aux-Eingangsbuchse zum Anschluss von externen Geräten, Kopfhörerbuchse. Noch in diesem Jahr soll ein 4.1-Klipsch-System folgen, das aus vier Satelliten und einem Subwoofer besteht.



Klipsch bietet als erster Hersteller ein dreiteiliges THX-zertifiziertes Lautsprecherset an.

RAMBUS GIBT NEUE TECHNOLOGIE BEKANNT



Kürzlich stellte der Speicherhersteller Rambus mit **QRSL** (Quad Rambus Signaling Level) eine neue Speichertechnologie vor. Sie soll den bisherigen Platzhirsch DDR (Double Data Rate) mit einer Transferrate von 1,6 GByte/s überholen. Toshiba lizenzierte bereits die neue Technik. Erste Bausteine sollen im **Frühjahr 2001** auftauchen.

QRSL soll den Rambus-Speicher-Flop ausbügeln und einen neuen Standard setzen.

LOW-COST-PAD VON INTERACT

Seit kurzem gibt es von Interact ein neues, preisgünstiges Gamepad, das unter dem Speedlink-Label verkauft wird. Das **Cayman Gamepad** kostet gerade einmal 20 Mark und bietet folgende Eigenschaften: sechs Feuerknöpfe, zwei Front-Buttons, ein digitales Steuerkreuz und einen Gameport-Anschluss. Abgerundet wird das Ganze durch eine Autofeuer-Funktion, die drei Einstellungen zulässt. Außerdem gibt's ganze zwölf Monate Garantie.



Läppische 20 Mark kostet das neue Cayman Gamepad von Interact.

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

Boxen



1 Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital **Ca. Preis: 440 Mark**
Test in: 5/2000

2 Creative Four Point Surround FPS 2000 Digital **Ca. Preis: 320 Mark**
Test in: 5/2000

3 Labtec APX-4620
Ca. Preis: 350 Mark
Test in: 2/99 (86 Punkte)

PREIS TIPP
Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/99 (84 Punkte)

DVD-Laufwerk



1 Pioneer DVD-A04SZ
Ca. Preis: 260 Mark
Test in: –

2 Aopen DVD1040-Pro
Ca. Preis: 290 Mark
Test in: –

3 LG DRD-8080B
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: –

PREIS TIPP
Toshiba SD-M1302
Ca. Preis: 200 Mark
Test in: –

Monitor



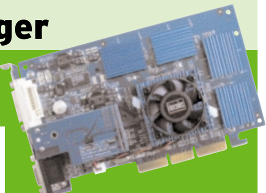
1 Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)
Ca. Preis: 950 Mark
Test in: 4/2000 (87 Punkte)

2 Liyama Vision Master 451 (19 Zoll)
Ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (85 Punkte)

3 Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll)
Ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP
Videoseven N95S
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

2D/3D-Beschleuniger



1 Hercules 3D Prophet GTS 2 64 MB
Ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 8/2000

2 Hercules 3D Prophet GTS 2 32 MB
Ca. Preis: 850 Mark
Test in: 8/2000

3 ASUS AGP-V7700
Ca. Preis: 750 Mark
Test in: 8/2000

PREIS TIPP
Hercules 3D Prophet 2 MX
Ca. Preis: 300 bis 330 Mark
Test in: 9/2000 (77 Punkte)

Gamepad



1 Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 11/99 (85 Punkte)

2 Microsoft Sidewinder Gamepad
Ca. Preis: 70 Mark
Test in: 11/99 (81 Punkte)

3 Interact HammerHead FX
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: 1/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 11/99 (85 Punkte)

Joystick



1 Microsoft Sidewinder Precision Pro
Ca. Preis: 120 Mark
Test in: 9/99 (86 Punkte)

2 Gravis Xterminator Dual Control
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: 7/2000

3 Thrustmaster Top Gun Platinum
Ca. Preis: 90 Mark
Test in: 9/99 (80 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Soundkarte



1 Creative Labs Soundblaster Live! Platinum **Ca. Preis: 450 Mark**
Test in: 5/2000 (90 Punkte)

2 Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 **Ca. Preis: 140 Mark**
Test in: 5/2000 (85 Punkte)

3 Videologic Sonic Vortex 2
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 5/2000 (75 Punkte)

PREIS TIPP
Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad



1 Saitec R4 Force Wheel
Ca. Preis: 400 Mark
Test in: 5/99 (87 Punkte)

2 Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel **Ca. Preis: 300 Mark**
Test in: –

3 Logitech Wingman Formula Force
Ca. Preis: 400 Mark
Test in: 5/99 (72 Punkte)

PREIS TIPP
Guillemot Force Feedback Racing Wheel
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: 2/2000 (82 Punkte)

Maus



1 Microsoft IntelliMouse Explorer
Ca. Preis: 130 Mark
Test in: 6/2000 (88 Punkte)

2 Microsoft IntelliMouse Optical
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: 6/2000 (88 Punkte)

3 Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: 6/2000 (87 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

Lenkrad



1 Thrustmaster NASCAR Pro Digital
Ca. Preis: 200 Mark
Test in: 2/2000 (88 Punkte)

2 Saitek R4 Racing Wheel
Ca. Preis: 180 Mark
Test in: 10/99 (83 Punkte)

3 Fanatec Le Mans
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 10/99 (82 Punkte)

PREIS TIPP
Mad Catz Andretti Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)



GENIUS NETSCROLL OPTICAL

Eine sehr schöne Maus – sowohl für Office-Anwendungen als auch zum Spielen – hat Genius nun im Firmen-Programm. Die »NetScroll Optical« verfügt, wie der Name schon impliziert, über ein optisches Abnahme-System. Daher kommt das Gerät ohne Ball oder bewegliche Teile aus, was es deutlich haltbarer und robuster macht. Durch ihre ergonomische Form ist die Maus nur für Rechtshänder geeignet. Neben den üblichen zwei Knöpfen auf der Front thront in der Mitte ein Rad, in das ebenfalls ein Schalter integriert ist, den Sie durch Drücken auslösen. Zwei weitere Buttons liegen an der linken Seite, wo sie bequem vom Daumen erreicht werden können. Im Vergleich zur Microsoft IntelliMouse Explorer fällt der Nager klar flacher aus, wodurch auch kleinere Hände mit ihm glücklich werden. Die Software steht der von Microsoft kaum nach, lässt allerdings nicht so viele Belegungen der zusätzlichen Knöpfe zu.

Fazit

Da der Druckpunkt der beiden »normalen« Buttons recht weit vorn liegt, hat die Microsoft-Maus noch einen kleinen Vorteil gegenüber dem Genius-Produkt. Ansonsten ist die NetScroll Optical ein empfehlenswertes Produkt, das Sie ohne weitere Probleme benutzen können.
www.genius-ky.de

WERTUNG GENIUS NETSCROLL OPTICAL ca. 80 Mark ■ Maus

PRO
▲ GUTE ERGONOMIE

CONTRA
▼ DRUCKPUNKTE WEIT VORN

PC PLAYER **86**

PEARL PE-8928

Fast wie die Microsoft IntelliMouse Optical sieht die optische »Pearl-Maus PE-8928« aus. Für Rechts- wie Linkshänder geeignet, befinden sich die beiden zusätzlichen, seitlichen Knöpfe links wie rechts an dem schmalen Gerät. Auch die restliche Ausstattung entspricht dem Microsoft-Produkt, zwei Schalter auf der Oberseite werden unterbrochen von einem Scroll-Rad, das sich ebenfalls drücken lässt.

Die mitgelieferte Software ist leider nur in englischer Sprache und gestattet vielfältige Belegungen, aber auch hier hat Microsoft wieder die Nase vorn. Meine Lieblings-Belegung (Knopf 4: Task wechseln, Knopf 5: Task beenden) ist leider nicht möglich. Die meisten Wünsche diesbezüglich lassen sich aber erfüllen.

Fazit

Das Pearl-Gegenstück folgt der Microsoft IntelliMouse Optical dicht auf. Die ergonomische Form eignet sich vor allem für kleinere Hände, aber der Knopf, den Sie unter dem kleinen Finger haben, wird schon mal versehentlich gedrückt. Die 70 Mark investieren Sie hier jedoch sehr gut.
www.pearl.de

WERTUNG PEARL PE-8928 ca. 70 Mark ■ Maus

PRO
▲ OPTISCHE ABNAHME
▲ FÜR LINKS- WIE RECHTSHÄNDER

CONTRA
▼ ZUSATZ-KNÖPFE LADEN ZUR FEHLBEDIENUNG EIN

PC PLAYER **85**





WERTUNG SAITEK P2000 ca. 100 Mark ■ Gamepad

PRO
▲ VIELE FUNKTIONEN
▲ BEWEGUNGSSENSOREN, ...

CONTRA
▼ ... DIE GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG SIND
▼ TEILS SCHWAMMIGE DRUCKPUNKTE

PC PLAYER **74**

SAITEK P2000

Lange nach dem Microsoft »Freestyle Pro«-Pad bringt Saitek ein ähnliches Gerät in die Geschäfte. Das »P2000« basiert auf dem P750 (siehe Test in Ausgabe 3/2000), hat dazu aber auch Bewegungssensoren. Das Pad verfügt demzufolge über alle Vor- und Nachteile des älteren Produkts.

Ausgestattet ist es mit acht Knöpfen und einem digitalen Vier-Wege-Schalter, dazu kommt ein winziger Analog-Stick und ein Gashebel. Anstelle des Hebels, der sich übrigens in X- oder Y-Richtung feststellen lässt, können Sie das P2000 auch nach vorn und hinten sowie zur Seite kippen. Per Knopfdruck aktivieren Sie diese »Tilt«-Funktion. Alle Buttons lassen sich doppelt belegen, mit einer Betätigung der beiden entsprechenden Schalter schalten Sie zwischen Digital- und Analog-Modus um. Wie beim P750 können Sie wählen, ob Sie den Gameport oder die USB-Buchse Ihres PCs zum Anschluss benutzen wollen.

Fazit

Folgende Probleme tauchen im Alltag auf: Der Gashebel ist zu kurz, und bis auf die vorderen vier Buttons sowie das Steuerkreuz drücken sich alle Knöpfe recht wabbelig. Die Hörner für die Handflächen könnten länger sein, und noch dazu ist das Kontrollieren von Spielen mittels der Bewegungssensoren gewöhnungsbedürftig wie mühsam.

Davon abgesehen erhalten Sie, allerdings für saftige 100 Mark, ein Allround-Pad, das sich mit den meisten Programmen vertragen dürfte.
www.saitek.de



SOUND LINK iLOOK BLUE

Alles was zurzeit irgendwie durchsichtig ist - oder auch nur entfernt nach iMac aussieht - scheint die Augen der Käufer zu entzücken. Dasselbe Gefühl soll Sie wohl beim Betrachten der neuen »iLook Blue«-Lautsprecher von Interact (Sound Link ist ein Sub-Label) beschleichen. Die beiden Satelliten müssen aber leider ohne Subwoofer auskommen.

WERTUNG SOUND LINK ILOOK BLU
ca. 70 Mark ■ lautsprecher

PRO
▲ SCHICKES DESIGN
▲ KOPFHÖRER-ANSCHLUSS

CONTRA
▼ SCHWACHBRÜSTIG
▼ LAUTSPRECHER VERRUTSCHEN

PC PLAYER **62**

Und wenn wir schon dabei sind, schieben wir gleich noch ein weiteres Manko hinterher: Das Netzteil ist extern, wodurch nicht nur zusätzlicher Kabelsalat, sondern gleich noch ein weiterer Nerv-Faktor auftritt, denn auf etwas glatter Oberfläche verrutscht der leichtgewichtige rechte Satellit beim Ein- und Ausschalten gerne ein paar Millimeter. Das war's dann auch schon mit der Meckerei an der Ausstattung. Zusätzlich spendierte Interact dem rechten Satelliten einen Kopfhöreranschluss. Die Länge der Verbindungskabel (Lautsprecher zu Lautsprecher: 151 cm, 190cm, Lautsprecher zu Line-Out: 151 cm) ist ausreichend.

Fazit

Sieht ja gut aus, hört sich aber nach wenig an. So der Eindruck, den die iLook Blue hinterlassen haben. Der Kopfhörerausgang ist herzlich willkommen. Doch leider fehlen ein paar wichtige Dinge, wie zum Beispiel ein Balance-Regler und der Subwoofer. Dafür ist man dann gerne bereit, ein paar Mark drauf zu legen. Auch wäre ein integriertes Netzteil von Vorteil gewesen. Somit eignen sich die halbdurchsichtigen Lautsprecher nur für Büroarbeitsplätze und Spieler, die mehr Wert auf optische Reize legen und die Soundqualität in den Hintergrund stellen. **(jr)**
www.interact-europe.de

Nachschlag: Die Tabellen gehören zum Grafikkarten-Vergleichstest der letzten Ausgabe

In der letzten Ausgabe hat nicht etwa der Fehlerteufel zugeschlagen, sondern ist die Belichtung unserer Seiten schief gelaufen. Dadurch konnten Sie die beiden Tabellen auf Seite 197 nur noch mit wahren Argusaugen entziffern. Da wir jedoch der Augenoptiker-Innung nicht unbedingt neue Kundschaft zutreiben wollen, drucken wir die Tabellen der letzten Ausgaben an dieser Stelle lieber noch mal ab. Die Werte in Klammern geben die Leistung bei aktiviertem Transform&Lighting an.

GROSSER BENCHMARK-VERGLEICH MIT NEUEN UND ALTEN GRAFIKKARTEN

	1024X768 (32 BIT)				1280X1024 (32 BIT)				1600X1200 (16 BIT)			
	MULTI-TEXTURING FÜLLRATE IN MTEXEL/S	HELIM-DETAIL	HELIH-DETAIL	QUAKE 3	MULTI-TEXTURING FÜLLRATE IN MTEXEL/S	HELIM-DETAIL	HELIH-DETAIL	QUAKE 3	MULTI TEXTURING FÜLLRATE IN MTEXEL/S	HELIM-DETAIL	HELIH-DETAIL	QUAKE 3
GEFORCE 2 GTS-KARTEN												
HERCULES 3D PROPHET 2 GTS 64 MB	650,3	57,4 (71,1)	30,7 (36,7)	82,5	626,8	46,9 (48,9)	23,2 (24,8)	59,5	1306,3	52,5 (56,2)	25,8 (27,8)	39,7
HERCULES 3D PROPHET 2 GTS 32 MB	556,3	56.3 (65.7)	29.5 (33.0)	79,6	498,5	40,8 (41,7)	19,5 (20,6)	49,8	1039,2	47,6 (49,6)	22,5 (23,9)	33,3
CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 2 GTS	545,2	56,3 (64,6)	29,3 (32,4)	78,3	486,8	40,2 (40,8)	19,4 (20,1)	48,7	1014,6	46,7 (48,4)	22,3 (23,4)	32,4
ELSA GLADIAC GEFORCE 2 GTS	545,4	56,2 (64,4)	29,4 (32,4)	78,8	486,8	40,1 (40,8)	19,4 (20,1)	48,7	1015	46,6 (48,3)	21,8 (23,4)	32,5
ASUS AGP-V7700	545,4	55,7 (64,4)	29,1 (32,4)	78,8	486,6	40,1 (40,7)	19 (20,1)	48,6	1014,9	46,6 (48,3)	22,1 (23,4)	32,5
VOODOO-KARTEN												
3DFX VOODOO 5-5500	499,7	46,4	19,9	72,2	477,5	31,4	14,9	65,1	312,1	17,4	8,1	41,7
3DFX VOODOO 3-3500	316,4	42,5	16,9	49,8	317,7	29,5	12,9	31,5	NICHT MÖGL.	NICHT MÖGL.	NICHT MÖGL.	22,1
SONSTIGE KARTEN												
NVIDIA GEFORCE 256 DDR-RAM	440,4	53,4 (56,4)	27,1 (28,3)	69,9	400,5	32,2 (34,8)	17 (17,3)	40,3	497,6	38,5 (38,3)	18,9 (19,5)	26,5
NVIDIA GEFORCE 256	287,5	41 (40,9)	20,6 (21,6)	49	268,7	25 (24,7)	12,9 (13,1)	28,7	447,5	30,7	15	18,3
NVIDIA TNT2 ULTRA	228	38	18,1	38,1	223,7	22	10,4	22,2	240,7	19,7	8,2	14,6
ATI RAGE FURY MAXX	151,2	47	20,1	50,7	154	32,2	14,7	32,3	192,5	31,2	14,4	21,6

SECHS NEUE GRAFIKKARTEN UND IHRE FAKTEN

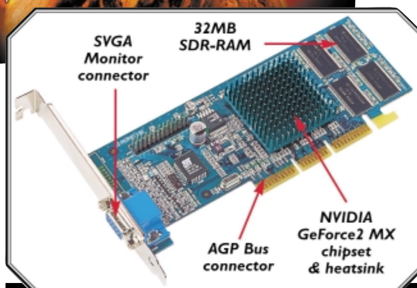
HERSTELLER	HERCULES	HERCULES	ASUS	CREATIVE	ELSA	3DFX
TYPENBEZEICHNUNG	3D PROPHET 2 GTS 64 MB	3D PROPHET 2 GTS 32 MB	AGP-V7700	3D BLASTER GEFORCE 2 GTS	GLADIAC GEFORCE 2 GTS	VOODOO 5-5500
PREIS	1000 MARK	850 MARK	750 MARK	800 MARK	780 MARK	750 MARK
HOTLINE	02102 95990	02102 95990	02102 95990	069 66982900	0241 6065112	08105 177617
HOMEPAGE	WWW.GUILLEMOT.COM	WWW.GUILLEMOT.COM	WWW.ASUSCOM.DE	WWW.CREATIVE.COM	WWW.ELSA.DE	WWW.3DFX.COM
GARANTIE	2 JAHRE	2 JAHRE	3 JAHRE	3 JAHRE	6 JAHRE	10 JAHRE
CHIPSATZ	NVIDIA GEFORCE 2 GTS	NVIDIA GEFORCE 2 GTS	NVIDIA GEFORCE 2 GTS	NVIDIA GEFORCE 2 GTS	NVIDIA GEFORCE 2 GTS	2x VSA-100
SPEICHER	64 MBYTE DDR-RAM	32 MBYTE DDR-RAM	32 MBYTE DDR-RAM	32 MBYTE DDR-RAM	32 MBYTE DDR-RAM	2x 32 MBYTE SD-RAM
CHIPTAKT	220 MHZ	200 MHZ	200 MHZ	200 MHZ	200 MHZ	166 MHZ
SPEICHERTAKT	366 MHZ	333 MHZ	333 MHZ	333 MHZ	333 MHZ	166 MHZ
RAMDAC	350 MHZ	350 MHZ	350 MHZ	350 MHZ	350 MHZ	350 MHZ
RENDERING MAX.	32 BIT	32 BIT	32 BIT	32 BIT	32 BIT	32 BIT
KÜHLUNG	AKTIV	AKTIV	AKTIV	AKTIV	AKTIV	AKTIV
TV-AUSGANG	JA	JA	NEIN	NEIN	NEIN (OPTIONAL)	NEIN
DVI-AUSGANG	JA	JA	NEIN	NEIN	NEIN	NEIN
BESONDERHEITEN	COMPOSITE CONVERTER KABEL	COMPOSITE CONVERTER KABEL	ROLLCAGE, DRAKAN	RAGE RALLY	KEINE	Y-STROMKABEL
DVD-PLAYER	POWER-DVD	POWER-DVD	ASUS DVD-2000	NEIN	ELSAMOVIE	NEIN
AUSSTATTUNG	90	90	70	70	70	70
BEDIENUNG	80	80	90	80	80	90
LEISTUNG	100	90	90	90	90	80
GESAMTWERTUNG	91	89	87	86	86	83

Im Test: Grafikkarte mit neuem GeForce-Chip

GEFORCE 2 MX



In niedrigen Auflösungen rackerte die GeForce 2 MX beinahe genauso schnell wie eine 350 Mark teurere GeForce 2 GTS.



Von Guillemot testeten wir eine der ersten Low-Budget-GeForces mit MX-Chip.

WERTUNG HERCULES 3D PROPHET 2 MX
ca. 330 Mark ■ Grafikkarte

PRO
▲ VIEL KARTE FÜR ...
▲ ... WENIG GELD

CONTRA
▼ SO SCHNELL WIE EINE GEFORCE 256 MIT SD-RAM

PC PLAYER **77**

Nanu – eine neue GeForce-Karte mit dem Kürzel MX – was hat denn das nun schon wieder zu bedeuten?!

Auf den Punkt gebracht ist eine GeForce 2 MX nichts anderes als eine kräftig abgespeckte GeForce-2-GTS-Karte. In ihrer Leistung kommt sie jedoch nicht ganz an eine GeForce 256 mit DDR-RAM heran.

Vielmehr löst sie die bisherigen Low-Cost-Modelle mit GeForce-256-Chip und SD-RAM ab. Die MX-Variante kostet anfangs je nach Ausstattung zwischen 300 und 330 Mark. Zum Test stand uns eines der ersten Modelle von Guillemot zur Verfügung. Überraschenderweise war die »3D Prophet 2 MX« getaufte Platine mit einem Chip- und Speichertakt von 175/183 MHz etwas höher getaktet als die Modelle anderer Hersteller – Standard ist ein Chip- und Speichertakt von 175/166 MHz. Bevor wir näher auf die Leistung eingehen, durchleuchten wir zunächst noch die Architektur der MX-Karte.

Altes neu verpackt

Zunächst einmal wurde die GeForce 2 MX mit demselben 0.18-Mikrometer-Prozess wie die GTS-Karten entwickelt. Trotz dieser Gemeinsamkeit wurde beim Chip- und Speichertakt (GeForce 2 GTS: 200/330 MHz) gespart. Auch die Pipelines sind schwächer als bei der GTS und sogar schwächer als bei einer GeForce 256. Hier der Vergleich: Eine GeForce 256 arbeitet mit einem Chiptakt von 120 MHz. Dabei werden 4 Pixel pro Takt übertragen, wodurch der Karte zu einer Füllrate von 480 Millionen Pixel verholfen wird. (4x120=480). An Texeln werden ebenfalls vier pro Takt übertragen = 480 MTexel pro Takt. Eine GeForce 2 GTS besitzt einen Chiptakt von 200 MHz. Auch hier werden 4 Pixel pro Takt geschoben, was letztendlich zu einer Füllrate von 800 MPixel führt. (4x200=800). Beim Texelwert lässt es die GeForce 2 GTS aber krachen: Sie überträgt doppelt so viel wie die Vorgängerin, nämlich acht Texel pro Takt, wodurch eine Füllrate von 1,6 Milliarden Texel (GTexel) zu Stande kommt. Doch nun zur GeForce 2 MX. Sie arbeitet mit ihrem Chiptakt von 175 MHz etwas schneller als eine GeForce 256, muss aber bei der Pixel-Füllrate wegen nur zwei übertragbaren Pixeln Federn lassen (2x175=350). Der höhere Chiptakt macht sich erst beim Texel-Wert so richtig bemerkbar. Hier kommen dank vier gleichzeitig übertragbarer Texel insgesamt 700 MTexel pro Sekunde zu Stande. Die 3D Prophet 2 MX greift auf 32 MByte SD-RAM zu, die mit einer Zugriffszeit von 5,5 Nanosekunden arbeiten. Auch hier werden andere Hersteller zum Teil unterschiedliche Eigenschaften vorweisen. Ob die Modelle mit sechs Nanosekunden Zugriffszeit jedoch merkbar langsamer sein werden, bleibt vorerst offen. Zudem besteht die Möglichkeit, dass ein paar Hersteller die schnelleren DDR-RAM-Speicherbausteine auf ihre Karten pflastern. Natürlich sind die restlichen Eigenschaften mit von der Partie, welche bereits auf der GeForce 2 GTS ihr Dasein fristen: 350 MHz RAMDAC, Transform&Lighting, NVIDIA Shading Rasterizer, AGP 4X, DirectX und S3-Texturkompression.

Im Benchmark-Verhör

In unseren Direct3D- und OpenGL-Benchmarks lieferte sich die GeForce 2 MX ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit der GeForce 256 (SD-RAM). In den OpenGL-Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Bildpunkten war die GeForce 2 MX ihrer direkten Konkurrentin um durchschnittlich zehn Bilder pro Sekunde voraus. Je höher wir die Auflösung einstellten, umso stärker stellte sich die GeForce 256 mit SD-RAM heraus. Ab einer Auflösung von 1280 mal 1024 aufwärts gab die GeForce 256 ein besseres Bild ab. Unter Direct3D stellte sich der Unterschied nicht so auffällig heraus. Hier bleibt die MX dicht bei der Leistung einer GeForce 256, konnte aber dennoch ein paar Bilder pro Sekunde Vorsprung gewinnen. Einen Achtungserfolg erzielte die MX in den Auflösungen bis zu 800 mal 600 Bildpunkten. Dort lag sie mit der 350 Mark teureren GeForce 2 GTS beinahe gleichauf.

Rists Fazit

Die GeForce 2 MX ist ein erfolgreicher Ersatz für die GeForce 256 mit SD-RAM. Letztere wird allmählich von der Bildfläche verschwinden und der MX Platz machen. Mit der MX besitzen die NVIDIA-Lizenznehmer eine starke Karte für den Low-Budget-Bereich. Zwar schwächelt die Karte in hohen Auflösungen merklich, doch bis zu einer Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten bietet sie sogar einer GTS Paroli. GeForce-Leistung zum Preis von 330 Mark darf sich sehen lassen, wenngleich eine GeForce 2 GTS in höheren Auflösungen natürlich eine ganze Ecke schneller ist. Wer bisher immer gezögert hat, bei dem in letzter Zeit entstandenen Aufrüstzirkus mitzumischen, der holt sich günstig eine MX und wartet weiter ab. Freaks, die nach jedem dazugewonnenen Frame lechzen, schnappen sich aber besser eine GTS. **(jr)**

DIE GEFORCE 2 MX IM VERGLEICH

Grafikchip	GeForce 256	GeForce 2 GTS	GeForce 2 MX
Chiptakt	120 MHz	200 MHz	175 MHz
Pixel pro Takt	4	4	2
Pixel-Füllrate	480 MPixel/s	800 MPixel/s	350 MPixel/s
Texel pro Takt	4	8	4
Texel-Füllrate	480 MTexel/s	1,6 GTexel/s	700 MTexel/s

Grafikkarten übertakten

BIS ES QUALMT

Übertakten. Ein echt heikles Thema. Wir trauten uns, alle aktuellen Grafikkarten bis ans Limit auszukitzeln.



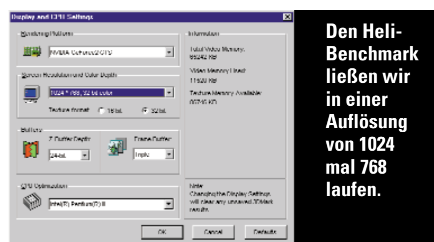
Stellen Sie sich vor, Sie kaufen eine günstige Grafikkarte und erreichen durch Übertaktung die Leistung einer wesentlich teureren Karte.

Hört sich ja prima an – aber der Tuning-Prozess birgt auch Gefahren, mit denen Sie heftige Schiffbrüche erleiden können. Darum warnen wir Sie an dieser Stelle sicherheitshalber, denn nicht alle Grafikkarten sind zum Übertakten geschaffen und wenn ein Hersteller spitz kriegt, dass Sie die Karte durch Tuning zerstört haben, sieht es mit einem Umtausch meist düster aus.

Testverfahren

Wir schnappten uns einen Großteil der angesagtesten Grafikkarten und verglichen Sie untereinander. Folgende Modelle standen uns zur Verfügung: »GeForce 2 GTS 64 MB«, »GeForce 2 GTS 32 MB«, »GeForce 256 DDR-RAM«, »GeForce 2 MX«, »GeForce 256«, »Riva TNT 2 Ultra«, »Voodoo 5-5500«, »Voodoo 3-3500«. An Benchmark-Software verwendeten wir den Direct3D-Benchmark »3DMark 2000 Professional« von www.madonion.com. Für die OpenGL-Leistung zückten wir »Quake 3«. Unter 3D Mark schleusten wir alle Karten durch den Helicopter-Benchmark bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten und einer Farbtiefe von 32 Bit. Zum besseren Vergleich mit den Voodoo-Karten ließen wir die Transform&Lighting-Funktion der GeForce-Karten deaktiviert. In Quake 3 zogen wir ebenfalls die Auflösung 1024 mal 768 heran, wobei der Benchmark unter der »High Quality«-Einstellung rödelte. Als Übertaktungsprogramm musste »Powerstrip« herhalten (zu finden unter www.entechtaiwan.com/ps.htm). Zunächst einmal schickten wir die Grafikkarten unter den Standardwerten ins Rennen. Danach erhöhten wir den Chip- und Speichertakt so lange, bis erste Darstellungsfehler auftauchten. In vielen Fällen fror das Bild sofort ein und der Rechner ließ sich nur noch durch einen Neustart wieder ins Leben rufen. Langsam, aber sicher, erreichten wir dann einen Chip- und Speichertakt, bei dem die Darstellung stabil blieb und keine Aussetzer oder Systemabstürze auftauchen. Normalerweise sehen Sie erste Anzeichen einer Instabilität an kleinen weißen Punkten, deren Anzahl zunimmt. Die nächste Steigerung sind dann Falschfarben. Schließlich wirkt das Bild verwaschen und wird von weißen Linien durchsetzt. Höchste Zeit, das Programm zu verlassen – sofern der PC sich noch nicht ausgeschaltet hat. Dann bleibt nur noch der rettende Neustart übrig.


Für unsere Vergleiche verwendeten wir den Heli-Benchmark von 3DMark 2000 Professional (Bild). Für OpenGL-Werte setzten wir Q3 ein.


Den Heli-Benchmark ließen wir in einer Auflösung von 1024 mal 768 laufen.

Auch an dieser Stelle warnen wir noch mal vor den Gefahren des Übertaktens. Wenn Sie eine Grafikkarte aus unserer Tabelle auf der rechten Seite besitzen, dann schauen Sie sich unsere übertakteten Werte an und übertakten Sie von dort ab Ihre Karte nur noch schrittweise. Eine Abweichung um 10 bis 20 MHz von unseren maximal erreichten Werten kann ohne ausreichende Kühlung schädliche Folgen haben.

GeForce 2 GTS 64 MB

Zum Zeitpunkt des Tests gab es gerade einmal eine Karte mit 64 MByte. Zur Verfügung stand uns der Testsieger der letzten Ausgabe namens »Hercules 3D Prophet 2 GTS 64 MB«. Allzu viel Saft konnten wir aus der bereits übertakteten Karte (Chip-/Speichertakt: 219,9/365,1) nicht holen. In Q3 erzielten wir gerade einmal 83,8 fps. Das sind nur 3,6 fps weniger, was nicht gerade üppig ist. Aus anderen Karten ließ sich wesentlich mehr kitzeln, wie zum Beispiel bei der ...

GeForce 2 GTS 32 MB

Hier schickten wir die ASUS AGP V7700 ins Rennen. Die Übertaktungs-Ergebnisse überraschten uns. Mit hochgezüchteten Werten kamen wir bis an die (übertaktete!) Leistung der rund 250 Mark teureren GeForce 2 GTS 64 MB heran. Unter Q3 machte die GTS 32 MB einen Sprung von 75,7 fps (normaler Takt) auf 83,3 Bilder pro Sekunde. Wenn das keine Spitzenleistung ist. Somit entpuppen sich GeForce-2-GTS-Karten mit 32 MByte zu den übertaktungsfreudigsten Modellen. Der Vorteil einer 64-MB-Karte ist zwar der Speicher, doch nur wenige Spiele profitieren davon.

ACHT AKTUELLE GRAFIKKARTEN-TYPEN IM SCHWITZKASTEN

Grafikkarte	GeForce 2 GTS	GeForce 2 GTS	GeForce 256	GeForce 2 MX	GeForce 256	Riva TNT 2 Ultra	Voodoo 5-5500	Voodoo 3-3500
Speicherart (RAM)	64 MByte DDR	32 MByte DDR	32 MByte DDR	32 MByte SD	32 MByte SD	32 MByte SD	2x32 MByte SD	16 MByte SD
Chiptakt Standard	219,9	199,7	125	201,5	120,1	150	166,8	183,7
Chiptakt übertaktet und stabil	248,8	229,1	151,1	220,1	136,9	171,8	171,8	189,7
Speichertakt Standard	365,1	332,9	300,7	183	166,1	183	166,8	183,7
Speichertakt übertaktet und stabil	411	384,6	358	199,6	184,3	203	171,8	189,7
Q3-Benchmark(fps) mit Standardwerten	80,2	75,7	69,9	52,2	48,8	37,3	63,9	52,9
Q3-Benchmark (fps) in übertaktetem und stabilen Zustand	83,8	83,3	79,6	57,1	55,0	42,3	65,4	55
3DMark-Heli-Benchmark (fps) mit Standardwerten	30,8	29,4	27,2	21,8	20,9	17,7	19,5	16,8
3DMark-Heli-Benchmark (fps) in übertaktetem und stabilen Zustand	31,2	30,6	29,8	23,4	21,6	19,1	19,7	17

GeForce 256 DDR-RAM

Auch die GeForce 2 mit Double Data Ram zeigte eine gute Haltung. Sie ließ sich bis zur Leistung einer nicht übertakteten GeForce 2 GTS 32 MB überreden. Auch im Heli-Benchmark befand sie sich beinahe auf einer Stufe mit den GTS-Karten. Sie gehört neben der GeForce 2 GTS mit 32 MByte RAM zu den Empfehlungen, die wir in diesem Übertaktungs-Vergleich aussprechen. Im Standard-Takt von 125/300,7 liefert die DDR-Karte eine Q3-Leistung von 69,9 fps. Stabil übertaktet kommt sie auf bis zu 79,6 Bilder pro Sekunde. Auch das Heli-Benchmark-Ergebnis, der bei anderen Karten nur winzige Leistungssprünge aufzeigt, nimmt noch mal um 2,6 fps zu.

GeForce 2 MX

Hier schnappten wir uns die Hercules 3D Prophet 2 MX und übertakteten sie von 175/183 MHz auf stabile 199,6/220,1. Der Unterschied fiel nicht so immens (Q3: 4,9fps, Heli: 1,6fps) wie bei den beiden vorher genannten Karten aus. Zwar ist die Karte recht günstig zu haben (siehe Test auf Seite 190) und etwas schneller als eine GeForce 256 mit SD-RAM, sie kommt aber lange nicht an die Leistung einer DDR- und GTS-GeForce heran.

Zunächst schauten wir uns die Leistung der Karten mit den Standardeinstellungen an ...

... danach tasteten wir uns Schritt für Schritt an die stabilsten Einstellungen heran.

GeForce 256

Beim Übertakten verhielt sich die GeForce 256 mit SD-RAM etwa so wie eine GeForce 2 MX. In Q3 lagen die Ergebnisse circa 4 bis 5 fps über den Standardwerten. Da die MX demnächst die GeForce 256 SD-RAM ablösen wird, erhalten Sie nur noch mit »viel Pech« eine normale GeForce-256-Version. Sie wird nämlich nicht mehr produziert. Der neue Low-Budget-König heißt GeForce 2 MX.

Riva TNT 2 Ultra

Zum besseren Vergleich stellten wir auch eine TNT2-Ultra-Karte an den Start. Hierbei verwendeten wir das berüchtigte Übertakter-Kärtchen »ASUS V-3800 Deluxe«. Den Standardtakt von 149,8/183 MHz konnten wir auf 171,1/220 steigern. Leider konnten wir diesen Wert nicht im Heli-Benchmark verwenden. Dazu mussten wir erst die Werte auf 171,8/203 reduzieren. Unter Direct3D gibt die TNT2 Ultra noch ein gutes Bild ab, während sie im OpenGL-Benchmark keine Höchstleistungen mehr zeigt.

Voodoo 5-5500

Allzu weit konnten wir mit dem Takt leider nicht nach oben gehen. Bereits bei 171,8 MHz war das Ende der Fahnenstange erreicht. Unter Direct3D liefert sie Werte, die im Bereich einer GeForce 256 liegen, während sie unter Q3 zwischen einer GeForce 2 MX und einer GeForce mit DDR-RAM liegt. Die Übertaktung brachte in Q3 gerade einmal einen Geschwindigkeitszuwachs von 0,4 fps und in 3DMark von 0,3. Zum Übertakten ist die Karte also denkbar ungeeignet.

Rists Fazit

Als echter Geheimtipp entpuppte sich eine normale GeForce-2-GTS-Grafikkarte mit 32 MByte RAM. In unseren Benchmarks erreichte die ASUS APG-V7700 beinahe die Leistung einer bereits übertakteten GeForce 2 GTS mit 64 MByte RAM. Einen wirklich triftigen Grund, sich eine 64-MByte-Karte zuzulegen gibt es derzeit noch nicht. Das kann sich aber schnell ändern, da künftige Spiele insbesondere Wert auf hochauflösende Texturen legen. Projekte wie »Halo«, »Sacrifice« oder »Giants« werden aus den zusätzlichen 32 MByte RAM sicherlich einen Nutzen ziehen können. Wenn Sie als absolut anspruchsvoller Spieler also auch in Zukunft eine Grafikkarte haben möchten, die es mit kommenden Spieltiteln locker aufnimmt, holen sich die 64 MByte GeForce 2 GTS. Wer 250 Mark sparen will, entscheidet sich für die 32-MByte-Version, hat dann aber später eventuell Probleme mit hohen Auflösungen und einer gesteigerten Texturqualität in künftigen Spielen. Die neue Voodoo-Karte (5500) stand allerdings nicht so gut da wie die GeForce-Modelle. Hier wurde schnell klar, dass die Karte bereits nahe am Limit arbeitet. Eine hohe Übertaktung der Voodoo 5 - wie bei den GeForce-Karten - war nicht möglich, wodurch die Benchmark-Resultate nach dem Tunen nicht so beeindruckend ausfielen. **(jr)**

KÜHLUNG IST DAS HALBE LEBEN

Jede Grafikkarte besitzt auf dem Grafikchip schon einen Kühlkörper oder einen aufgebauten Lüfter. Neuere Modelle von Hercules wie die 3D Prophet 2 GTS 32 MB besitzen zusätzliche Kühlkörper für die Speicherbausteine. Bei den restlichen Grafikkarten gibt es keine extra Kühlung für Speicherbausteine, was eine erfolgreiche Übertaktung natürlich umso schwerer werden lässt. Im Elektronik-Fachhandel oder zum Beispiel bei www.conrad.com sind solche Kühler erhältlich. Achten Sie beim Kauf unbedingt auf die richtigen Abmessungen. Die Befestigung auf den Speicherchips erfolgt durch Leitpaste. Ausserdem lassen sich auf vorhandene Prozessorkühler zusätzliche Lüfter setzen wie zum Beispiel ein 486er CPU-Lüfter (mit 12 Volt-Anschluss).



Mit üppiger Kühlung kitzeln sie noch mehr aus der Karte heraus.

Erfahrungsbericht: Drei Webscams unter der Lupe

HERR SPION ANS TELEFON

Bilder schießen, Videos mit Ton aufnehmen und per Mail um den Globus schicken. Die Webcam macht's möglich.



Die Quickcam Express ist zwar günstig, dafür müssen Sie aber mit Einbußen bei der Qualität und Ausstattung rechnen.



Am besten gefällt uns die Quickcam Web. Software und Ausstattung lassen kaum Wünsche offen.



Die Software der Kodak DVC325 war äußerst gewöhnungsbedürftig. Auch die Leistung hätte besser sein dürfen.

Sie haben keine Webcam zuhause stehen? Sie können sich nicht so recht vorstellen, was man damit alles anstellen kann? Dann dürfen Sie sich jetzt zurücklehnen und unseren Erfahrungsbericht lesen, für den wir aktuelle Kameras in den Ring schickten.

Drei Kameras standen uns zur Verfügung. Zunächst einmal schnappten wir uns zwei Modelle von Logitech, wobei das erste in die Reihe der Low-Cost-, sprich Schnäppchengattung einzuordnen ist. Die Logitech »Quick Cam Express« schlägt nur mit 80 Mark zu Buche. Eine Stufe höher ist die große Schwester angesiedelt: Die Logitech »Quick Cam Web« kostet circa 100 Mark und wurde dafür auch mit mehr Funktionen ausgestattet. Die dritte Kamera im Testreigen ist von Kodak und trägt den poetischen Namen »DVC325 Digital«.

Webcam – was nun?

Eine Webcam steht zunächst einmal nicht irgendwo auf dem Tisch herum, sondern ist in den meisten Fällen mittig an der Monitor-Oberkante befestigt. Dort lässt sie sich so justieren, dass idealerweise Ihr komplettes Konterfei eingefangen wird. In den meisten Fällen verwenden Sie eine Webcam entweder für visuelle Kommunikation oder einfach um den Zustand einer bestimmten Gegend einzufangen und auf der eigenen Homepage zu präsentieren. Interessante Beispiele finden Sie unter www.webcams.de, www.world-webcams.de und www.steuerbare-webcams.de. Natürlich gibt es auch eine Suchmaschine, die nach Webcams stöbert – zu finden unter www.webcamsearch.de. Doch zurück zu unseren Kameras. Die kleinen Kästen fungieren auch als digitaler Fotoapparat. Die gemachten Bilder speichern Sie meist in einer Art Fotoalbum. Außerdem können Sie Video-Clips in beliebiger Länge aufnehmen, die im AVI-Format abgespeichert werden. Ein sechs Sekunden dauerndes Video belegt in einer Auflösung von 160 mal 120 Bildpunkten gerade eben 422 KByte. Eine akzeptable Größe, um eine audiovisuelle Kurzmitteilung an Bekannte in aller Welt zu schicken.

Installation

Der Installationsprozess läuft bei jeder Kamera gleich ab. Mittlerweile haben die Varianten mit USB-Unterstützung die prähistorischen Modelle mit seriellem Anschluss verdrängt. Bei der Installation der mitgelieferten Software sollten Sie Ihre Windows98-CD in Reichweite haben, da sie bei der USB-Geräteerkennung gebraucht wird – bei den Logitech-Modellen reicht eine Kopie der Windows-Installations-CD übrigens nicht aus, hier wird stur nach der Original-CD gebohrt. Danach teilt Ihnen die Software mit, dass Sie die Kamera nun anschließen können. Gesagt, getan. Nach einem Neustart steht dann die Webcam endlich zur Verfügung.

Los geht's!

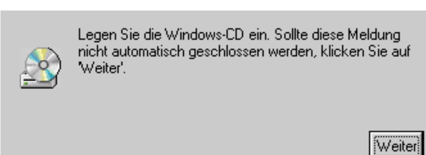
Nun starten Sie das mitgelieferte Standardprogramm und unternehmen die ersten Schritte. Im Prinzip sind die Menüs der drei Webcams gleich aufgebaut, wobei das Menü der Kodak-Kamera etwas verwirrend ausgefallen und allgemein umständlich zu bedienen ist. Vor der Video-Aufnahme können Sie jede Menge Details ändern. So verstellen Sie zum Beispiel die Helligkeit des Bildes, den Kontrast, den Weißabgleich oder die Auflösung. Besonders letztere zeigt deutliche Auswirkung auf die Qualität und Geschwindigkeit der Videos. Je höher die Auflösung, desto mehr Bildinformationen. Doch hat das den leidigen Nebeneffekt, dass die Bildwiederholrate deutlich abnimmt. Im Durchschnitt hat ein Video in der für Webcams hohen Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten eine Frame-Rate von drei Bildern pro Sekunde. Das kann dann kaum noch als Video bezeichnet werden, sondern entspricht viel eher einer Diashow. Besser sieht das in den kleineren Auflösungen aus: Die Kodak DVC325 bietet weitere fünf Auflösungen an (352x288, 320x240, 240x180, 176x144, 160x120). Für längere Video-Übertragungen empfiehlt es sich also, eine möglichst geringe Auflösung auszuwählen, während die hohe Auflösung ideal für Schnappschüsse geeignet ist. Wir haben alle drei Webcams nacheinander an einen PC angeschlossen und getestet. Die ersten Erfahrungen sammelten wir mit der ...

Logitech Quickcam Web

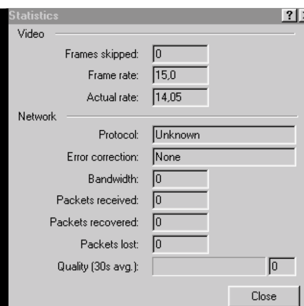
Der kleine Kasten vereint die wichtigsten Funktionen in seinem Gehäuse. Mit dem Rad an der Unterseite stellen Sie die Kamera scharf, der Auslöser an der Oberfläche macht einen Schnappschuss und die Linse lässt sich mit einer kleinen Abdeckung vor Schmutz und Fingerabdrücken schützen. Außerdem besitzt die Webcam ein Mikrofon. Sie können für die Sprachaufzeichnung aber jederzeit auch ein bereits vorhandenes Mikro verwenden. Hinzu kommen eine Statuslampe und ein Sockel, an dem Sie die Kamera befestigen. Den Sockel wiederum montieren Sie per Klebeband (der Verpackung liegt dankenswerterweise ein zweites bei) am Monitor. So viel zur Ausstattung. In der Leistung überzeugte

AUFLÖSUNGEN UND BILDWIEDERHOLRATEN DER DREI WEBCAMS

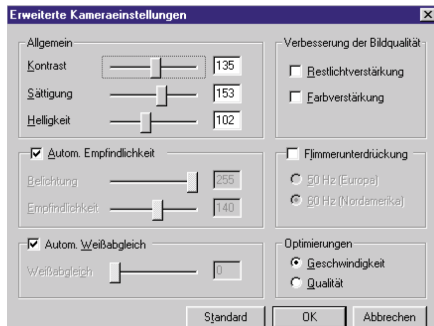
Quickcam Web	Quickcam Express	Kodak DVC325
160x120: 28,5 fps	160x120: 14,85 fps	160x120: 14,5 fps
320x240: 15 fps	176x144: 14,73 fps	176x144: 15,4 fps
640x480: 3,0 fps	320x240: 9,2 fps	240x180: 12,9 fps
–	352x288: 13,7 fps	320x240: 6,05 fps
–	–	640x480: 1,5 fps



Logitech Webcams verlangen bei der Installation die Windows 98-CD. Eine Version auf Festplatte wird nicht akzeptiert.



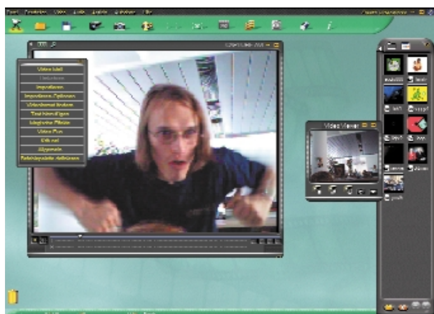
Die Bildwiederholrate lässt sich mit Hilfe des Media Players von Windows ermitteln.

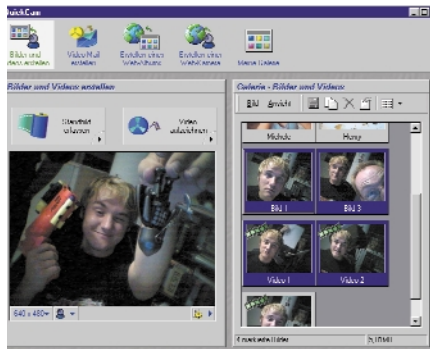

Bei den Logitech Webcams konnten wir jede Menge Einstellungen verändern. Von allen drei Kameras gab es dort am meisten zu manipulieren.

uns die Quick Cam Web am meisten von allen drei Modellen. Die Bildwiederholraten lagen unter 160 mal 120 bei 28,5 fps – unter 320 mal 240 bei 15 fps und unter 640 mal 480 bei 3 fps. Besonders die hohe Wiederholrate unter 320 mal 240 punktete. Und die leichte Handhabung sammelte viele zusätzliche Pluspunkte. Um ein Bild anzufertigen klicken Sie im Software-Menü einfach auf einen großen Button an oder betätigen den Auslöser an der Kamera. Dieselbe Prozedur unternehmen Sie auch bei der Aufnahme eines Videos. Ein Klick auf das entsprechende Icon und schon wird das Video aufgezeichnet (zuvor können Sie selbstverständlich in einem Extra-Menü die Aufnahmeparameter einstellen). Die Software archiviert die erstellten Bilder und Videos sorgfältig in einer Art Bilderbuch. Abgespeichert werden die Videos im AVI-Format. Außerdem besitzt die Quickcam-Software eine Funktion, um die Kamera direkt in einer Webseite zu verankern. Mit der Funktion »Cresta Cards« können Sie sogar Video-Grußkarten verschicken. Zu guter Letzt gibt es als Gratis-Zugabe das gute alte Netmeeting von Microsoft. Mit diesem Programm für Videokonferenzen versuchen die Microsoft-Jungs aus Redmond möglichst viele Benutzer auf die hauseigene Hotmail-Homepage zu locken. Insgesamt gefiel uns die Quickcam Web also am besten. Auch der Preis geht mit 100 Mark in Ordnung.

Kodak DVC325

Die graue Kodak-Webcam steht auf einem Fuß und lässt sich nicht wie die Quickcam Web mit einem Klebestreifen befestigen. Zwar können Sie die Kamera leicht in der vertikalen Ebene verstellen, doch sobald man sie in der Horizontalen justieren möchte, muss der gesamte Fuß bewegt werden. Durch die


Das Menü für die Kodak-Kamera ist etwas anwenderfeindlich programmiert und kann erst nach einer Eingewöhnungsphase überzeugen.


Die Software der Quickcam Web ist schnell installiert und kinderleicht zu bedienen.

recht kleine Fußoberfläche steht die Kamera etwas wackelig. Am Gehäuse selbst findet sich ein Auslöser und ein Regler für die Bildschärfe. Die Bildqualität ist die beste aller drei Webcams. Doch das war auch schon der größte Vorteil. Denn leider ist die Bildwiederholrate auch in niedrigen Auflösungen zu gering, so dass die Videos einen arg ruckeligen Effekt hinterlassen. Da bietet die Quickcam Web mehr Bilder pro Sekunde. Auch die mitgelieferten Programme sind alles andere als benutzerfreundlich. Da vergeht erst mal eine Weile, bis man sich zurecht gefunden hat. Auch dies ist bei den Logitech-Modellen einfacher gelöst. Dafür ist die Kodak-Software umfangreicher. Mit ihr erstellen Sie nicht nur Videos und Bilder, sondern können die Clips nachträglich mit Texten und zusätzlichen Fotos manipulieren. Die Kodak DVC325 kostet circa 250 Mark. Das Handbuch ist recht ausführlich. Auch die Software ist mit »MS Netmeeting«, »Presto! Mr. Photo« und »Presto! VideoWorks« und TWAIN-Treiber umfangreich ausgefallen.

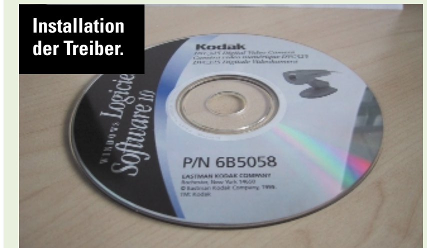
Logitech Quickcam Express

Die Quickcam Express konnte uns wegen mangelhafter Bildqualität und stockender Wiederholrate nicht so recht überzeugen. Zwar greift sie auf eine ähnliche Software wie die Quickcam Web zu, doch liegt diese in einer abgespeckten Version vor und bietet nicht den vollen Funktionsumfang. Eigentlich eignet sich die Quickcam Express nur als Webcam. Für Videos liefert sie zu wenig Bilder pro Sekunde und bei Fotos ist die Auflösung mit maximal 352 mal 288 Bildpunkten zu gering. Für anspruchslose Webcam-Aufgaben – wie der Frage: »Ist es Tag oder Nacht?« - dürfte die Quickcam Express hervorragend geeignet sein. In allen anderen Disziplinen suchen Sie besser nach einer etwas teureren und hochwertiger ausgestatteten Kamera. Die Quickcam Express kostet circa 80 Mark. **(jr)**

FAZIT

Mit der Quickcam Web hatten wir am meisten Spaß. Die Bildwiederholrate war in Ordnung, die Bedienung der Software kinderleicht (was man von der Kodak-Kamera überhaupt nicht behaupten kann) und die Konvertierung der Videos ins AVI-Format und deren anschließende Versendung per E-Mail sorgte für grelles Gelächter in der Redaktion. Tipp: Bestellen Sie sich eine Webcam im Versand und schicken Sie diese bei Nichtgefallen wieder an den Hersteller zurück. Doch Vorsicht, Sie werden sich von der Kamera nicht mehr losreißen können, wetten?!

WEBCAM-INSTALLATION LEICHT GEMACHT



Installation der Treiber.

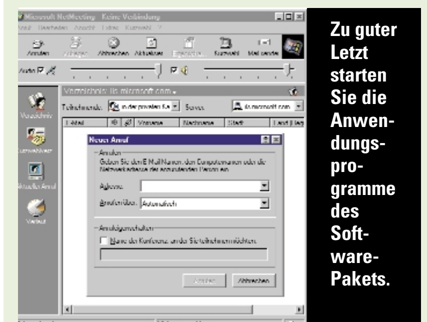
Bevor Sie loslegen, müssen die Treiber von der mitgelierten CD installiert werden. Zwischendurch wird die Windows-98-CD angefordert. Vorsicht: Die Logitech-Kameras fordern stur nach der Original-CD. Eine Kopie auf Festplatte wird nicht akzeptiert.


Anschluss an den USB-Port.

Nachdem die Treiber-Software erfolgreich installiert wurde, schließen Sie die Webcam an einen freien USB-Port an. Im Bild sehen Sie einen praktischen USB-Hub, der Ihnen künftige Ausflüge unter den Schreibtisch erspart.


Befestigung am Monitor.

Die Befestigung erfolgt bei jeder Webcam etwas anders. Die Quickcam Web wird mit einem Klebeband befestig, die Quickcam Express steht in einem kleinen Sockel und die Kodak hockt auf einem etwas zu klein geratenen Fuß.


Zu guter Letzt starten Sie die Anwendungsprogramme des Software-Pakets.

Schließlich starten Sie die mitgelieferte Software und haben schon wenige Minuten später ein Video und mehrere Bilder fertig gestellt. Als kostenlose Dreingabe gibt's bei jeder Webcam die Netmeeting-Software von Microsoft.

Richtig Herunterladen

KEINE PANIK!



Erneut wird die Hardware-Welt vor dem Untergang gerettet.

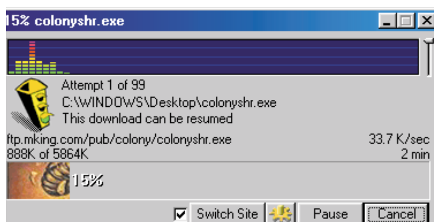
Der Download von Dateien aus dem Internet ist an und für sich extrem simpel: ein oder zwei Mausklicks, schon liegt das File auf der lokalen Festplatte. Dabei kann man zwar wenig falsch, aber etliches viel besser machen.

Gleich ein ganzer Artikel zum Thema File-Download aus dem Internet? So kompliziert ist das doch gar nicht. Grundsätzlich richtig! Wohl jeder von Ihnen hat schon mal die eine oder andere Shareware-, Demo-, Grafik-, MP3- oder sonstige Datei aus dem Netz »gesaugt«.

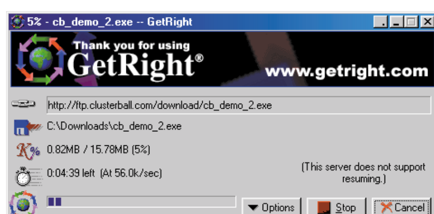
Und mehr als zwei Mausklicks (einen auf den Link, einen auf die folgende Dialogbox des Browsers) waren dazu nicht nötig. Aber: so ziemlich jeder dürfte sich auch schon über Zeichensalat auf dem Bildschirm statt Download-Start, abgebrochene Übertragungen (vornehmlich kurz vor Ende des Transfers einer Riesendatei), Schneckentempo oder tote Links geärgert haben. Und hier lässt sich einiges tun. Zum Download einer Datei klicken Sie im Browser einfach den zugehörigen Link an. Danach erscheint ein Dialog, der Ihnen die Wahl zwischen dem sofortigen Öffnen, dem Download und Speichern der Datei lässt. Da ersteres auch einen Download erfordert, ist der Unterschied nur der, dass die Datei bei der Wahl »Öffnen« nur in einem temporären Ordner landet, vorher aber trotzdem erst einmal übertragen werden muss.

Danach geben Sie (falls Sie »Speichern« gewählt haben) einen Zielordner an und ein weiteres Fenster zeigt Ihnen den Übertragungsstatus an. Wenn der sendende Server die Dateigröße im Vorspann mit übermittelt, erhalten Sie hier neben der aktuellen Übertragungsgeschwindigkeit auch die geschätzte Dauer des Transfers. Das war's auch schon mit den mageren Download-Funktionen.

» Der File-Download per Browser hat eine ganze Reihe von Nachteilen.«



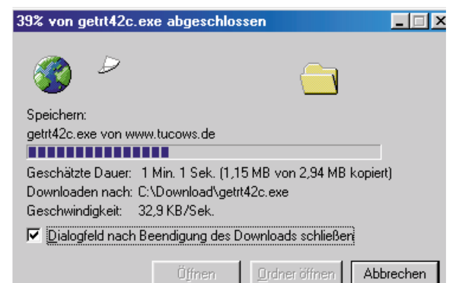
In einem grafisch opulenten Infofenster zeigt Go!Zilla den Fortschritt des Downloads an. Der DL-Balken ändert sich bei jedem Download.



Auf Wunsch landen angeklickte Download-Links zunächst in einer Liste. Sie können dann beispielsweise alle Transfers auf einmal starten.

Anders als ein FTP-Programm (dazu später mehr) erlaubt ein WWW-Browser zum Beispiel beim Download keine Batch-Verwaltung. Das heißt: wenn Sie mehrere Dateien von einer Website herunterladen möchten, müssen Sie dies schön nacheinander tun und vor dem Start eines neuen Downloads auf die Beendigung des vorherigen warten. Nun, nacheinander geht's ohne Hilfsmittel. Sie können aber ohne weiteres mehrere Downloads parallel starten. Klicken Sie dazu einfach nacheinander auf die Links für die zu übertragenden Dateien. Zu jedem Download öffnen sich eigene Dialogboxen (Bestätigung »Öffnen« oder »Ausführen«, Ordner- und Dateiauswahl).

Nur auf den ersten Blick nachteilig ist die Tatsache, dass die einzelnen Download-Prozesse sich die vorhandene Bandbreite der Internet-Verbindung teilen müssen. Das heißt: Wenn Sie beispielsweise mit einer ISDN-Verbindung auf einem B-Kanal beim Download einer einzelnen Datei 8 Kbyte pro Sekunde erreichen, teilt sich die Übertragungsleistung bei zwei parallel laufenden Übertragungen mehr oder weniger gleichmäßig auf. Jede



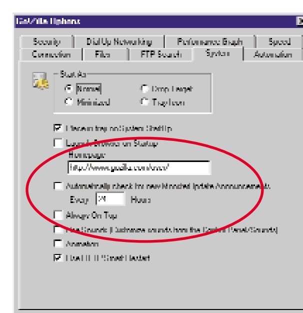
Beim Download per Browser informiert ein simpler Dialog über den Transfer. Dateigröße und Übertragungsdauer sind nicht immer bekannt.

Datei kommt also nur noch mit 4 Kbyte/s durch die Leitung. Allerdings dauert die Übertragung aller Dateien parallel mit geteiltem Tempo insgesamt natürlich genauso lange, als wenn Sie die Dateien einzeln mit der vollen Leistung geladen hätten. Dafür müssen Sie aber nicht am PC sitzen bleiben, um die einzelnen Vorgänge abzuwarten. Dennoch: wesentlich eleganter und einfacher geht's mit einem Downloadmanager wie »Getright« oder »Go!Zilla« (siehe unten).

Übrigens: die Anzahl der gleichzeitig möglichen Übertragungen hängt von serverseitigen Einstellungen ab und ist selten unbegrenzt (siehe Kasten »Zwangsbremse«).

Flexibler mit Download-Managern

Der File-Download per Browser hat eine ganze Reihe von Nachteilen. Neben der nicht vorhandenen Batch-Verarbeitung fehlt vor allem die Möglichkeit, einen abgebrochenen Download



Das Download-Fenster von Gozilla zeigt Ihnen noch weitere Download-Quellen an.

an der »Bruchstelle« zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzunehmen. Schließlich ist nichts ärgerlicher, als wenn man mit einer lähmenden Verbindung gerade eine Stunde Übertragung der neuesten Spiele-Demo überstanden hat und dann beim Stand des Fortschrittanzeigers von 98 Prozent plötzlich die Verbindung zum Server abreißt. Dann können Sie nämlich komplett von vorne anfangen.

Ein weiteres Problem: vielleicht haben Sie die Datei(en), die Sie gerne haben möchten, bei einer »Stippvisite« im Netz zu einer vom Tarif her ungünstigen Zeit gefunden. Den langen Download möchten Sie aber gerne lieber abends oder nachts starten, wo es deutlich billiger wird.

Beide Probleme lösen Sie mit einem Download-Manager. Das ist ein Programm, das sich quasi in den Web-Browser einklinkt und dann aktiv wird, wenn Sie einen Download von einer Website starten, also einen Link anklicken, der etwa auf eine ZIP- oder EXE-Datei verweist. Zwei der bekanntesten Download-Manager, die Sie im Folgenden näher kennen lernen, sind
Go!Zilla www.Go!Zilla.com
und Getright www.getright.com

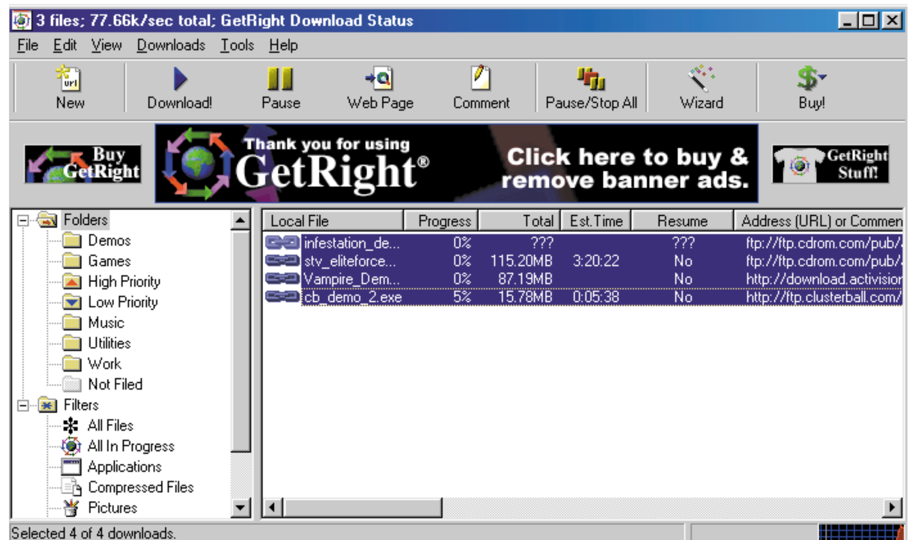
Go!Zilla 3.5

Die Installation des Programms, das als WWW-Browser den Netscape Navigator ab Version 3.0 oder den Internet Explorer ab 4.0 voraussetzt, läuft in gewohnter Manier ab. GOZILLA.EXE starten, in ein paar Dialogen auf »Next« klicken – fertig.

Beim ersten Start des Programms gilt es, ein paar Grundeinstellungen zu treffen. Im dazu sich automatisch öffnenden Setup-Dialog wählen Sie Ihre Verbindungsgeschwindigkeit, gegebenenfalls einen DFÜ-Netzwerk-Eintrag (damit sich Go!Zilla auch automatisch ins Netz einwählen kann) und/oder – falls erforderlich – die Einstellungen von Proxy-Server und Firewall (Administrator fragen oder im Setup des Browsers nachschauen). Nach Abschluss mit »OK« werden Sie noch von einem kleinen Werbefenster »belästigt«.

Im Hauptfenster können Sie als Erstes dafür sorgen, dass Go!Zilla bei jedem Windows-Start automatisch geladen wird. Sie können dazu entweder die EXE-Datei selbst in den Autostart-Ordner packen oder über »Go!, Options, System« den Eintrag »Place in tray on system startup« aktivieren. Wenn Sie möchten, dass das Programm automatisch darüber wacht, ob Sie einen Link zu einer Datei zum Download anklicken, wählen Sie auch die Option »Auto, Browser Integration«.

Wann immer Sie künftig einen Link zu einer Datei anklicken, erscheint statt dem bekannten Download-Dialog des Browsers ein wesentlich ausführlicherer von Go!Zilla. Hier sucht das Programm auch gleich nach Mirror-



Getright macht seine Aktivitäten entweder nur über ein anderes Download-Statusfenster sichtbar, ...



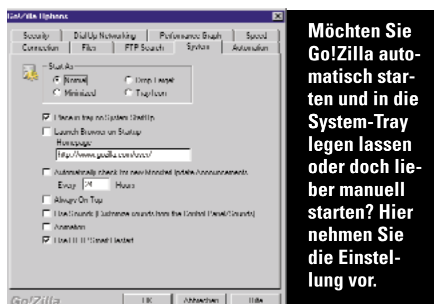
... oder hortet zu transferierende Dateien zunächst in einer Liste, von der aus sich der Download auch mehrerer Files gleichzeitig zur Bandbreitenausnutzung sofort oder zeitgesteuert starten lässt.

Sites (alternative Server mit dem gleichen File) und erlaubt Ihnen, eine Kategorie für das File einzugeben (für eine interne Verwaltung).

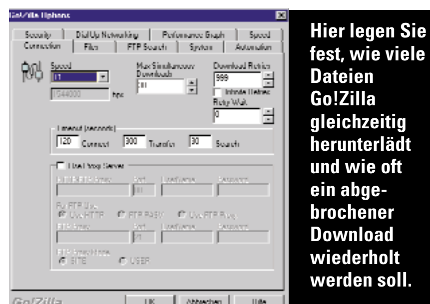
Ganz wichtig sind die Buttons »Download now« und »Download later«. Ersterer beginnt sofort mit der Übertragung der Datei und zeigt dabei ein grafisch aufgemotztes Fortschrittsdiagramm. Hierin findet sich übrigens eine ganz witzige Funktion: ganz rechts ist ein »Geschwindigkeitsregler«, mit dem Sie das maximale Übertragungstempo begrenzen können. Welchen Sinn das hat? Sie können sich, wenn Sie es mit dem Transfer nicht ganz so eilig haben, etwas Bandbreite reservieren, um zum Beispiel während dem Download mit annehmbaren Tempo weiterzusurfen.

Ein Klick auf »Download later« fügt die Datei mitsamt dem zugehörigen Link nur einer Vormerk-Liste hinzu. Sie können sich jetzt per Browser erst mal auf die Jagd nach anderen Dateien – natürlich auch auf ganz anderen Webseiten – machen.

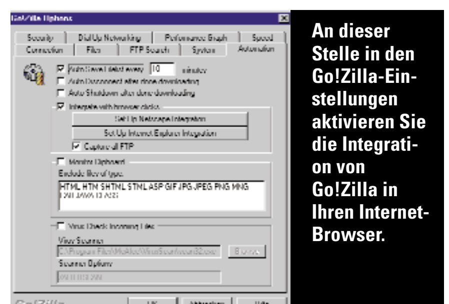
Sind Sie mit der Auswahl fertig, markieren Sie die gewünschten Dateien in der Liste und klicken auf das Ampelsymbol. Zusätzlich haben Sie über die Menüs oder Symbole weitere Möglichkeiten, wie etwa den automatischen Verbindungsabbruch nach Beendigung aller Downloads oder den zeitgesteuerten Start der Übertragungen zu einem günstigeren Zeitpunkt (etwa nachts). Mit den weiteren Funktionen machen Sie sich am →



Möchten Sie Go!Zilla automatisch starten und in die System-Tray legen lassen oder doch lieber manuell starten? Hier nehmen Sie die Einstellung vor.

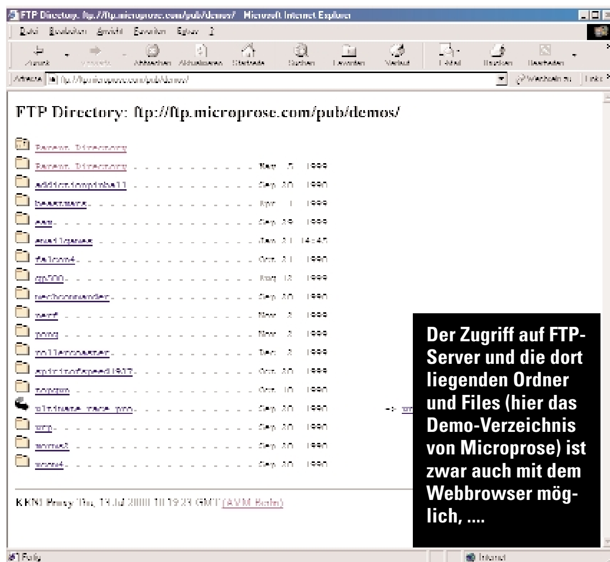


Hier legen Sie fest, wie viele Dateien Go!Zilla gleichzeitig herunterlädt und wie oft ein abgebrochener Download wiederholt werden soll.



An dieser Stelle in den Go!Zilla-Einstellungen aktivieren Sie die Integration von Go!Zilla in Ihren Internet-Browser.

Richtig Herunterladen



Der Zugriff auf FTP-Server und die dort liegenden Ordner und Files (hier das Demo-Verzeichnis von Microprose) ist zwar auch mit dem Webbrowser möglich, ….

→besten über den Workshop im Internet (über »Help, Online Quick Tour«) und die Hilfedatei vertraut.

Getright 4.2.c

Wohl der populärste Download-Manager ist Getright von Headlight Software. Neben dem leistungsfähigen Vollprogramm (Shareware) in der aktuellen Version 4.2c hat der Hersteller noch eine abgespeckte Freeware-Version namens »My Getright« herausgebracht. Diese Version, die es derzeit nur als Beta (1.0 Beta 5) gibt, erfordert allerdings eine spezielle Getright-Unterstützung auf den besuchten Websites, um seine Fähigkeiten auszuspielen. Daher sei im Folgenden auf den »großen Bruder«, Getright 4.2c eingegangen, der in punkto Konzept und Funktionen dem zuvor vorgestellten Go!Zilla ähnelt.

Solange die Shareware-Version nicht registriert ist, zeigt Sie ständig wechselnde Werbefenster an, die nach Bezahlung und Eingabe des Registrierungscodes verschwinden. Dafür gibt es keine zeitliche Einschränkung bei der Testphase.

Während der Installation gibt es vor allen drei wichtige Optionen: Das Angebot, Getright per Autostart-Ordner automatisch bei jedem Windows-Start zu laden, ist bereits ausgewählt und sollte angenommen werden. Auf die Frage, ob Sie »Basic Get Right« oder die »Advanced Functions« einrichten möchten, sollten Sie ersteres wählen, um die exotischeren Funktionen zunächst auszublenden.

Am Ende gilt es noch, einen Standard-Ordner für heruntergeladene Dateien anzugeben. Antworten Sie auf die letzte Frage, ob der »Communication Setup Wizard« gestartet werden soll, mit Ja, so tauchen noch einige Fragen auf, teils sogar Optionen, die Sie bereits eingestellt haben. Sie können die übrigen Einstellungen in der Regel ohne weiteres mit »Next« übernehmen.

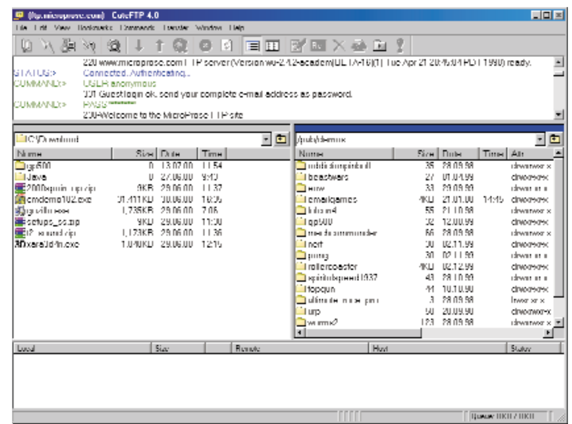
Im Betrieb funktioniert Getright ganz ähnlich wie Go!Zilla. Wird eine Download-Absicht erkannt, schaltet sich das Programm ein und startet den Download sofort oder trägt das/die entsprechenden Files zunächst in einer Merkliste ein – je nachdem, wie Sie beim ersten Setup die diesbezügliche Einstellung gewählt haben. Ein Doppelklick auf das Getright-Symbol in der Systray bringt Sie jederzeit zum Hauptfenster mit der Datei-Liste und den unterschiedlichen Funktionen. Ist »Sofortiger Download« eingestellt, macht sich Getright nur durch das geänderte Statusfenster während des Transfers bemerkbar. Auch bei diesem Programm sollten Sie sich an erweiterte Funktionen und Einstellungen anhand der ausführlichen Hilfedatei herantasten.

Alternative FTP

Viele Files, die sich per Link auf einer Webseite downloaden lassen, liegen gar nicht auf dem Webserver, sondern auf einem FTP-Server. Physikalisch mag das sogar in manchen Fällen der gleiche Rechner sein; dahinter steht aber eine andere Serversoftware und ein gänzlich anderes Übertragungsprotokoll (eben FTP statt HTTP). Ob eine Datei auf einem FTP-Server liegt, kann man übrigens an der Adresse im entsprechenden Link feststellen. Die beginnt nämlich mit »ftp://« statt »http://«. Das Adressenformat kann sogar ein wenig komplexer sein, da ein FTP-Server ähnlich einem Netzwerk-Fileserver (das ist er ja auch genau genommen) über eine Benutzerverwaltung verfügt. So können Username und Passwort Bestandteil der Adresse sein. Die sieht dann beispielsweise so aus: ftp://username .passwort@adresse/Dateiname

Nun können zwar alle Webbrowser mit dem FTP-Protokoll auch umgehen. Deshalb kann man ja auch mit dem Internet Explorer oder Netscape Navigator Dateien von einem FTP-Server holen. Die Einschränkungen sind aber dieselben wie beim Download von einem Webserver, also kein Batchbetrieb, keine Wiederaufnahme abgebrochener Downloads (außer mit einem Download-Manager) und vor allem: kein Upload (Senden von Dateien an den Server). Letzteres benötigen Sie zum Beispiel, wenn Sie eine eigene Website online stellen und die entsprechenden Dateien auf den Host (Webserver) laden wollen.

In den meisten Fällen ist es besser, statt dem Webbrowser für den Zugriff auf Dateien auf einem FTP-Server ein spezielles FTP-Programm zu benutzen. Es gibt dafür eine ganze Reihe guter Shareware-Programme. Die meisten funktionieren in etwa wie der Windows-Explorer, bieten also Dateilisten für die lokale Platte und den FTP-Server sowie Funktionen zum Kopieren (Up- und Download), Verzeichniswechsel, umbenennen und löschen (wenn die entsprechenden Rechte vom FTP-Server-Betreiber gewährt wurden). Außerdem beherrschen alle FTP-Programme den Batchbetrieb. Sie können also mehrere Dateien zum Download markieren und nacheinander übertragen lassen. Zusätzlich bieten fast alle FTP-Server eine Funktion zur Wiederaufnahme abgebrochener Downloads an der »Bruchstelle«. Auch die FTP-Programme unterstützen diese Funktion.



... aber wesentlich flexibler und komfortabler ist der Einsatz eines speziellen FTP-Programms (hier: Cute-FTP 4.0).

Gute FTP-Programme sind »WS-FTP« oder »Cute-FTP«. Installation und Bedienung beider Programme sind zumindest in den Grundfunktionen sehr simpel. In der Regel müssen Sie nur eine Adresse und – falls auf dem jeweiligen Server erforderlich – Usernamen wie Passwort eintragen und können nach erfolgtem Verbindungsaufbau dann in der Verzeichnisstruktur des FTP-Servers navigieren. In den Grundeinstellungen sind die Programme schon für die gängigsten Bedingungen richtig konfiguriert, lediglich für den FTP-Zugriff über eine Firewall ist unter Umständen ein wenig Feintuning erforderlich.

(Stefan Wischner/jr)

ZWANGSBREMSE

Gerade die Glücklichen, die über eine schnelle Standleitung, ADSL (T-DSL) oder zumindest einen ISDN-Zugang mit Kanalbündelung verfügen, werden bisweilen über die erzielten Download-Raten enttäuscht sein. T-DSL zum Beispiel erlaubt bis zu etwa 80 Kbyte/s beim Download. Auch ansonsten schnell wirkende Websites liefern Dateien bisweilen aber mit deutlich geringeren Raten an. Der Grund kann natürlich immer eine schlechten Verbindung auf dem Weg zum jeweiligen Server oder allgemein hohes Besucheraufkommen auf Zuleitungen, Backbone oder dem Server sein.

Eine häufige Ursache ist jedoch eine Bandbreitenbegrenzung, die der Betreiber der jeweiligen Website (oder des FTP-Servers) festgelegt hat. Damit sollen Besucher mit schnellen Verbindungen nicht andere Anwender unnötig benachteiligen. Auffällig oft ist bei ziemlich genau 30 Kbyte/s Schluss. Direkt umgehen lässt sich diese Begrenzung zwar nicht, aber: das Tempolimit gilt immer pro Verbindung. Gemeint ist damit der Transferjob, nicht Ihre Verbindung zum Server. Wenn Sie vom gleichen Server zwei oder mehr Dateien gleichzeitig downloaden, erhält jeder Transferprozess die gleiche Einschränkung. Zwei parallele Downloads laufen dann beispielsweise mit je 30 Kbyte/s, zusammen also 60 Kbyte/s. Das hilft natürlich nur dann, wenn Sie vom jeweiligen Server überhaupt mehrere Files benötigen. Zusätzlich zur Tempobremse limitieren viele Server-Betreiber allerdings auch die Anzahl paralleler Dateitransfers zu einem Ziel (IP-Adresse). Üblicherweise gehen nicht mehr als drei oder vier Files gleichzeitig.

Technik Treff



Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

SPIELE FILMEN

Ich werde im Herbst ein Vortrag über 3D-Grafik-Chips halten und brauche noch einen Rat von Euch: Wie kann ich von einem 3D-Game (DirectX/OpenGL) ein Video erstellen? Gibt es da spezielle Software, oder muss ich mit der Video-Kamera den Monitor filmen (kann ja wohl nicht ganz sein)? Leider habe ich keine Grafikkarte, die über einen TV-Ausgang verfügt. (Michael R. Albertin)

Solange Sie keine professionelle Videokamera mit einer »Clear Scan«-Funktion besitzen, können Sie sowieso nichts vom PC-Monitor abfilmen. Das Bild auf dem Monitor würde flimmern, da die Bildwiederholfrequenz des Computermonitors (ab 60 Hz) nicht mit der von der Videokamera übereinstimmt (50 Hz). Wenn Sie allerdings so eine Kamera zur Verfügung haben, bekommen Sie damit meiner Erfahrung nach noch die besten Ergebnisse. Wir helfen uns in der Redaktion mit einem Videowandler von »Conrad Elektronik«. Der kostet allerdings auch schon rund 300 Mark. Eine Software, die einen Videofilm von einem Spiel erzeugt, kennen wir allerdings nicht. Außerdem müsste der PC dann ja parallel zum Spiel das Video erzeugen, was auf Kosten der Rechenleistung ginge und das Spiel damit langsamer laufen würde. Die eleganteste Lösung ist allerdings tatsächlich eine Grafikkarte mit einem Video-Ausgang.

GRAFIKKARTE ODER PROZESSOR

Ich möchte meinen PC (mit AMD K6-2/450 und einer Voodoo-2-Karte) gern aufrüsten. Da ich auch mal 3D-Shooter spiele, stehe ich vor der Frage, ob ich lieber einen K6-2/550-Prozessor oder eine neue Grafikkarte, wie zum Beispiel die »Erazor Pro« von Elsa, kaufen soll? Und: Wird es für Sockel 7 überhaupt noch neue CPUs geben? (Michael Meier)

Zunächst sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass beide Maßnahmen nicht den Hammer-Leistungsschub bringen. Ich vermute mal, dass der Geschwindigkeitsgewinn gerade noch an der Wahrnehmungsgrenze liegt. Mit Blick auf den Preis eines neuen Systems kann ich jedoch gut verstehen, wenn Sie erst einmal nur eine Komponente austauschen wollen. Generell würde ich zuerst den Prozessor tauschen, zumal der in diesem speziellen Fall auch noch günstiger als die Grafikkarte ist.

AMD will zwar noch die Sockel-7-Prozessoren weiter unterstützen, meine persönliche Vermutung geht aber dahin, dass die Tage der Sockel-7-Geräte gezählt sind. Was mich persönlich aber auch nicht so stört, weil es sich in der Vergangenheit doch immer wieder gezeigt hat, dass man auch bei Sockel-7-Chips immer mal wieder ein neues Motherboard kaufen musste. Das Argument »einfach Prozessor tauschen« galt eigentlich in den wenigsten Fällen. Von daher sollten wir uns gedanklich schon an einen Slot-1/Slot-A-Chip gewöhnen.

CELERON UND TNT2

Das war ja sehr aufschlussreich im letzten PC Player. Ich habe eine »TNT 2 Pro«-Karte von Elsa und einen Celeron/333. Offensichtlich völliger Unsinn. Nun will ich mir eine neue CPU kaufen. Da die aber sehr teuer sind, möchte ich so wenig Geld wie möglich ausgeben. Was Ihr nicht getestet habt, ist ein Celeron/600 oder so. Ich frage deshalb, weil die magische Marke ja 500 MHz war. Reicht da ein Celeron? (Klaus)



Eine TNT-2-Grafikkarte ist für einen Celeron-Chip überdimensioniert. Bei einer PC-Aufrüstung muss man sich dafür keine neue Karte kaufen.

Nun ja, völliger Unsinn ist das nicht, denn Ihr System läuft doch, oder? Es ist bei Ihnen im Moment nur so, dass die Grafikkarte schneller sein könnte, wenn der Prozessor mehr Dampf hätte. Oder umgekehrt: So eine dicke Karte wäre für diesen Prozessor nicht nötig gewesen. Oder noch mal anders: Bei einer Systemaufrüstung auf Pentium III oder einen entsprechenden Athlon-Chip können Sie ruhig Ihre Grafikkarte weiterverwenden. Das ist doch auch schon mal was. Zur Frage: Ein 600-MHz-Celeron wird vermutlich eine TNT-2-Karte ebenfalls nicht ausreizen. Da müssen schon dickere Geschütze ran.

CD-ROM UNTER DOS

Ich habe folgendes Problem: Ich bin stolzer Besitzer eines AMD K6-2/600 mit Windows 98. Leider wurde mir beim Kauf kein CD-ROM-Treiber für den DOS-Modus mitgeliefert. Es handelt sich um ein »No Name«-Laufwerk, welches unter Windows 98 den Treiber »Teac CD-540E« verwendet. Könnt Ihr mir sagen,

SPIELE LANGSAM

Ich hab mir im April einen neuen PC mit einem AMD Athlon/700, 128 MByte RAM, »K7M«-Motherboard von Asus und einer »Erazor X«-Grafikkarte gekauft. Bei Spielen wie »Die Sims« dauert der Ladevorgang oft mehr als zwei Minuten und manche Titel, welche auf meinem alten PC einwandfrei liefen, funktionieren überhaupt nicht. Könnte es sein, dass mein Prozessor gefälscht ist? (Tom Quist)

Eine richtige Prozessor-Fälschung (Celeron oder billiger Pentium im Athlon-Gehäuse) schließe ich hier mal aus. Da würde nämlich schon der PC überhaupt nicht booten. Und ein »hochgetakteter« Chip (Athlon/500) als Athlon/700 würde die Spiele nicht so lange laden. Da vermute ich mal eher Unverträglichkeiten von irgendwelchen Treibern mit dem Prozessor. Eigentlich hilft hier nur eine komplette Neuinstallation von Windows. Und wohlgemerkt: Nicht einfach Windows noch mal drüberinstallieren, sondern ganz frisch auf einer leeren Platte installieren.

COMPUTER AM FERNSEHGERÄT

Kann mir jemand von Euch sagen, wie die Bildqualität bei Spielen ist, wenn man einen Fernseher mit 60 Hz nutzt und das ganze über einen »von S-VHS auf RGB«-Adapter laufen lässt? (tafkat)

Die Bildqualität der 60-Hz-Fernsehgeräte unterscheidet sich grundsätzlich nicht von der normaler 50-Hz-Geräte, zumal ja hier der RGB-Eingang genutzt wird. Das Problem ist eher der Wandler von S-VHS auf RGB, dadurch wird das Bild nicht besser. RGB hat zwar eine wesentlich bessere Bildqualität als S-VHS, aber im umgekehrten Fall ist das Bildsignal ja schon »schlechter«. Nun haben die allermeisten Fernsehgeräte auch eine schlechtere Bildqualität als Computermonitore, aber für Spiele (3D-Shooter) finde ich das ganz leichte »Verschmieren« des Fernsehbildes eigentlich sogar ganz angenehm. Immerhin führen die neuesten Voodoo-Karten ein aufwändiges Anti-Aliasing von Polygonkanten durch, das ein Spieler bei einer Betrachtung des Spiels auf einem Fernsehgerät gratis bekommt.

woher ich einen passenden DOS-Treiber beziehen kann, da sonst sämtliche Klassiker wie zum Beispiel »Der Clou« oder »Privateer« bei mir nicht mehr laufen. (Jörg-Joseph Demian)

Tja, das sind leider die Kehrseiten des Windows-Systems, dass die Hersteller besonders günstiger Laufwerke auf DOS-Treiber verzichten. Da hilft eigentlich nur ein Anruf beim Händler, ob der nicht einen DOS-Treiber parat hat oder eine intensive Suche im Internet. Unserer Erfahrung nach funktioniert unter DOS durchaus ein Treiber von einem ganz anderen CD-ROM-Laufwerk, sofern dieses ein Standard-ATAPI-Laufwerk für die IDE-Schnittstelle des PCs ist – wobei es heute neben SCSI auch gar keine anderen Laufwerke mehr gibt. Schauen Sie doch mal bei Teac oder Toshiba auf die Web-Site, ob die dort nicht noch DOS-Treiber anbieten.

■ NOCH MAL LAHME FESTPLATTE

Juhuu, endlich jemand mit meinem Ex-Problem. Sebi beschreibt in seinem Leserbrief ein Phänomen, welches ich mit meinem alten Rechner ebenfalls hatte: Die extrem langsame Leistung in »C:\Eigene Dateien«. Meine Erfahrungen dazu:

1. **Alle Dateioperationen außer »listen« funktionieren mit normaler Geschwindigkeit.**
2. **Der Fehler tritt nur unter Win9x auf.**
3. **Der Fehler tritt nur nach installiertem Microsoft Office auf.**
4. **Der Fehler liegt definitiv nicht an der Festplatte, da ich diese immer noch erfolgreich einsetze. Mittlerweile sitze ich vor einem Athlon/600 und der gleichen Platte, aber der Fehler ist nicht mehr vorhanden.**
5. **Weiterhin auffällig, dass es wieder ein AMD K6/2 ist; damals hatte ich einen 300er-Prozessor von AMD auf einem Motherboard von Gigabyte.**

Abhilfe: Windows neu aber kein Office installieren oder »Eigene Dateien« umbenennen, verschieben etc. Das Problem tritt absolut nur in »C:\Eigene Dateien« auf. (Bene)

Juhuu, endlich mal wieder ein Leser, der dem leidgeplagten Technik-Treff-Redakteur mit Tipps zur Seite steht. Ich bedanke mich im Namen aller »Eigene Dateien«-Geplagten.

■ PC LANGSAMER

Normalerweise versucht ja alle Welt die Rechner so schnell wie möglich zu machen. Ich habe aber jetzt einige ältere Programme (DOS und Windows-95-Versionen) wieder ausgegraben, die ich damals ganz gerne gespielt habe. Doch diese Spiele laufen auf meinem aktuellen Rechner (333 MHz) einfach zu schnell. Bei Windows-95-Spielen gibt es zum Beispiel dasselbe Problem mit »Magic the Gathering«. Im Landkarten-Modus ist die Spielfigur kaum noch zu steuern. Habt Ihr nicht einen Tipp, wie man die CPU-Geschwindigkeit für derartige Programme entsprechend drosseln kann? (Peter Harseim)

Für DOS gibt es das praktische Programm »Mo'Slo« (im Moment in der Version 1.32). Das können Sie sich auf der Website www.hppa.com/moslo/ abholen. Allerdings ist das eben nur für DOS gedacht. Für Windows sind uns noch keine Tools bekannt. Meistens gibt es auch die Möglichkeit, den internen und externen Cache des Prozessors im BIOS des Motherboards abzuschalten. Das drosselt einen Pentium II/400 zum Beispiel auf Pentium/166-Niveau. Leider ist auch diese Methode für Windows 9x relativ ungeeignet, da einem dann nämlich beim Booten des Systems die Füße einschlafen.

■ SPIELEMUSIK AUF CD

Ich habe vor kurzem »Grim Fandango« gespielt. Dabei faszinierte mich auch der Soundtrack. Kann man die Musik eigentlich irgendwie umwandeln und dann auf CD brennen? (Christian Büsing)

Unspektakuläre Site mit einem nützlichen Tool: »Mo'Slo« hilft, PCs langsamer zu machen. Leider nur für DOS.

Im Land der aufgehenden Sonne ist man auch in diesem Punkt wieder ein gutes Stück weiter: Dort gibt es von so gut wie allen größeren Spieletiteln (zum Beispiel »Final Fantasy«) den Soundtrack ganz offiziell als Audio-CD zu kaufen. Dass die westlichen Spielehersteller so etwas noch nicht anbieten, ist für mich auch ein Indiz dafür, dass sich die Firmen eigentlich selbst nicht so ganz ernst nehmen. Vielleicht sollten Eidos oder LucasArts mal über Soundtracks zu den Spielen nachdenken.

Zum eigentlichen Problem: Ich würde einen MiniDisc-, Kassettenrekorder oder zweiten PC an den Ausgang der Soundkarte anschließen und die Spielemusik einfach aufnehmen. Dann spielen Sie die Aufnahme mit einem Soundprogramm in den PC (WAV-Format, 44100 Hz, Stereo, 16 Bit) und rauf auf die CD. Wenn das Spiel Audiotracks auf der CD nutzt, ist das sogar noch simpler. Denn dann übertragen Sie die Tracks mit einem entsprechenden Programm direkt in den PC, oder Sie benutzen einfach die Spiele-CD. Ich selber höre mir zum Beispiel immer wieder gern mal nebenher die Audiotracks von »Hexen 2« an. Rein rechtlich dürfte es auch keine Bedenken geben: Solange Sie die Musik der Spiele für private Zwecke benutzen, können Sie damit machen, was Sie wollen. **(hf)**

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

LA

Diesen Monat im LAN-Player: die deutsche Opposing Force-Meisterschaft, Luxus-LAN und die LAN(d)karte von unserem Partner PlanetLAN.

Zimmerservice – ich bringe Ihnen das bestellte Mittagessen«. Da unterbricht man doch gerne mal das Deathmatch, wenn einem schon das Essen aufs Hotelzimmer gebracht wird.

130 Spieler waren bei der ersten LAN-Party in einem Hotel am 7. bis 8. Juli 2000 dabei und kämpften in über 30 Zimmern gegeneinander um Preise im Wert von 9000 Mark. Austragungsort der »BIG WHOOP LAN« war das DOM Business Hotel in Groß-Gerau.

Luxus-LAN

Ab 9 Uhr morgens konnten die Clans an der Rezeption einchecken und bekamen die Key-Cards für ihre Zimmer. Belegt wurde im Hotel das komplette dritte und vierte Stockwerk, die beide bequem per Lift zu erreichen waren. In jedem Zimmer fanden die »Hotelgäste« einen Fernseher, ein großes Bett, ein komplettes Badezimmer und natürlich mehrere edle Bürostühle und einen 8-Port-Switch vor. Von besonderer Bedeutung war das Telefon. Dank diesem altmodischen Kommunikationsmittel konnte man ohne Zeitverzögerung mit einem anderen Zimmer ein spontanes Deathmatch organisieren, Essen bestellen oder von den Organisatoren bei Problemen sofortige Hilfe bekommen. Wem also der Magen knurrte, konnte diesen schnell und kostengünstig im Hotel-Restaurant zufrieden stellen und brauchte noch nicht einmal das Zimmer verlassen. Leider geht das typische LAN-Feeling etwas verloren, da es kaum einen Unterschied zu den eigenen vier Wänden gibt – wären da im eigenen Zimmer nicht noch drei weitere Gleichgesinnte. Für alle Gäste und Einheimische war es jedoch ein unvergessliches Erlebnis. Die ungewöhnlichen Hotelgäste konnten in einem luxuriösen Ambiente ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung nachgehen. www.lanevent.de



Mal was anderes: Netzwerkparty im Hotel



Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys, die in ihrer Nähe stattfinden. Die komplette Karte von unserem Partner PlanetLAN mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen finden Sie unter www.planetlan.de



Qualitätssiegel für LAN-Partys

LAN-Partys sprießen im Westen Deutschlands wie die Pilze aus dem Boden. Wer behält da noch den Überblick, welche davon professionell oder amateurhaft sind? PlanetLAN schafft nun Abhilfe mit dem »Party-Bewertungssystem« und dem Gütesiegel »PlanetLAN Party-Tipp«. Nach einer Party hat man nun bei PlanetLAN die Möglichkeit, sie in 15 Kategorien zu bewerten. Haben mindestens 25 Personen über eine Party abgestimmt und hat die Veranstaltung mehr als 80 Prozent der möglichen Punkte erreicht, wird ihr der »PlanetLAN Party-Tipp« verliehen. Hat die Party unter 20 Prozent erreicht, bekommt die Fete den »PlanetLAN Abrissparty-Award« verliehen.

Radar für LAN-Partys

Von nun an verpassen Sie garantiert keine LAN-Party mehr in Ihrer Nähe. Der PlanetLAN LAN-Radar macht es möglich. Sie tragen einfach Ihre Postleitzahl in das LAN-Radar-Formular auf PlanetLAN ein und geben den gewünschten Umkreis um Ihre Heimatstadt in Kilometern an. Sobald eine LAN-Party in diesem Umkreis angekündigt wird, erhalten Sie eine E-Mail von PlanetLAN mit den wichtigsten Daten der Party. **(jr)**

Wichtige LAN-Party-Termine von August bis Oktober 2000

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	11.08.2000	MONSTERDADDELPARTY 9	Lüneburg	500	www.daddeln.de
2	12.08.2000	Playcon 1	Niebüll	800	www.playcon.de
3	18.08.2000	project lan	Bad Windsheim	300	www.project-lan.de
4	18.08.2000	JOYRIDE 2	Kamen	600	www.cyberdive-lanparty.de
5	18.08.2000	NSN Version 1.0	Paderborn-Salzkotten	350	www.nsn-hq.de
6	18.08.2000	BattleDome	Amern	600	www.battledome.de
7	25.08.2000	MissionLAN	Magdeburg	801	www.missionlan.de
8	25.08.2000	OSALAN´s EasternFront	Görlitz	300	www.osalan.de
9	01.09.2000	PlaNET iNSOMNiA 8	Seevetal/Hittfeld	405	www.planet-insomnia.de
10	08.09.2000	From Dusktill D@wn I	Mörlenbach	250	http://fdtd2k.virtualave.net
11	08.09.2000	Fraxpo	Celle	500	www.fraxpo.de
12	15.09.2000	Circus Infernus 06/2000	Appenweier	222	www.circus-infernus.de
13	15.09.2000	Lan-Conference	Dresden	1000	www.lan-conference.de
14	15.09.2000	MultiMadness 9	Maschen	202	www.multimadness.de
15	29.09.2000	gamers-world.de II	Hungen/Gießen	250	www.gamers-world.de
16	06.10.2000	Mega-Matrix-Party	Rockenhausen	400	www.cck-online.de
17	06.10.2000	FragNight	Homburg	300	www.fragnight.de
18	13.10.2000	MilleniumLan	Schiffweiler	500	www.MilleniumLan.de
19	27.10.2000	END of DAYS	Celle	450	www.project-gameweb.de

Nur nicht aufhören ...



Flying Horse sponsert LAN-Party-Besucher: Ein halbes Jahr lang unterstützt Flying Horse in jeder PC-Player-Ausgabe jeweils fünf LAN-Spieler mit einer Palette (24 Dosen) des Power Drinks. Senden Sie Ihre Teilnahmekarte an die folgende Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Flying Horse
Aktion 8/2000
Rosenheimer Str.145h
81671 München



Mitarbeiter des Future Verlags und der Firma Flying Horse sind nicht teilnahmeberechtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. August 2000.

Deutsche Opposing-Force-Meisterschaft

Der Action-Knaller von Sierra ist nach wie vor weltweit einer der beliebtesten Mehrspieler-Titel und hat deshalb auch eine eigene Meisterschaft verdient.

So dachten zumindest Won.net (offizielle Half-Life Site) und Netzstatt (Veranstalter von LAN-Turnieren), welche die Meisterschaft gemeinsam organisierten.

Am 1. Juli war es dann so weit – die besten Fragger Deutschlands kämpften beim Finale in Berlin um die Krone des deutschen Half-Life-Königs. PC Player war für Sie natürlich live vor Ort dabei. Vorausscheidungen zu jenem Turnier fanden teilweise in Netzstatt-Internet-Cafés statt. Hier wurde nach alter Netzstatt-Tradition im LAN und nicht im Internet gezockt. Interessenten, die nicht in der Nähe eines Austragungsortes wohnten, sich aber trotzdem qualifizieren wollten, hatten außerdem die Möglichkeit, via WON.net über das Internet mitzumachen. Zwischen dem 23. und 27. Mai traten die ersten 144 Teilnehmer im Netz vier Tage lang auf den passwortgeschützten WON-Servern zwischen 20 und 24 Uhr gegeneinander an. Gespielt wurden ausschließlich original Opposing-Forces-Maps, die im 20-minütigen Rhythmus automatisch wechselten. Alle Spieler hatten zu Beginn null Punkte. Für jeden Frag wurden dann Zähler gutgeschrieben (maximal zwei), für jedes Ableben Punkte abgezogen (mindestens einer).

Frag sie dir alle

Am 3. Juni kämpften dann die 32 Top-Spieler aus der WON-Vorrunde das letzte Mal gegeneinander, bis die vier Gewinner feststanden, die nach Berlin fahren durften. Diese vier trafen dann am 1. Juli auf die 18 restlichen Anwärter, welche sich in bundesweit 20 Cybercafes qualifiziert hatten. Netzstatt und Radio Fritz aus Berlin veranstalteten zeitgleich noch ein lokales Counterstrike-Turnier. Gegen Mittag waren dann mehrere hundert Leute zusammengekommen, die sich um die 22 gestellten Turnier-PCs drängten – das Equipment bestand aus 600er Celerons mit Erazor X^2, 128 MByte RAM, 19-Zoll-Monitor und Logitech Mäusen. Mit vier Frags Vorsprung sicherte sich »Inquisitor« aus Berlin den Titel als deutscher Meister, gefolgt von »[EFF]Lmpi« auf Platz 2 und Lokalfavorit »Yourpain« auf Platz 3. Neben dem Titel »Deutscher Meister« nahm Inquisitor ein Notebook im Wert von 3000 Mark mit nach Hause. **(Dirk Sauer/jr)**



Bei so viel Spannung konnte man beim Counterstrike- und Opposing-Force-Turnier die angebrannte Luft riechen.

INTERVIEW MIT DEN NETZSTATT-CHEFS



Die Netzstatt-Organisatoren (im Bild Thorsten Zippan) standen uns Rede und Antwort.

In einem lockeren Gespräch entlockten wir Thorsten Zippan und Jens Enders folgende Details ...

PC Player: Wann und von wem wurde Netzstatt gegründet?
Zippan/Enders: Im August 1997 von uns beiden. Wir leiten die Firma seitdem als »Doppelspitze«, beschäftigen einen weiteren Gesellschafter sowie einen Azubi und diverse 640-Mark-Kräfte.

PC Player: Was waren die ersten Meisterschaften, die Ihr ausgerichtet habt?
Zippan/Enders: Berlins größtes Starcraft-Turnier im Januar 1999 (270 Teilnehmer) und die deutsche Brood-War-Meisterschaft im Juli des gleichen Jahres (400 Teilnehmer).

PC Player: Wo nehmt Ihr Eure Motivation her?
Zippan/Enders: Die Sache macht aber einfach wirklich Spaß. Nach dem Event hatten wir sogar eine Anfrage vom Sat-1-Magazin »Blitz«, das gern etwas darüber berichtet hätte.

PC Player: Wer hat die schicke netzstatt.de-Webseite programmiert, und wie viel hat das gekostet?
Zippan/Enders: Es war nicht billig, so viel sei gesagt, und gestaltet hat die Site eine Werbeagentur, nach der uns jeder Zweite fragt, der unseren Webauftritt sieht ...

PC Player: Mit was verdient Netzstatt eigentlich sein Geld?
Zippan/Enders: Gute Frage, aber wir haben ja einen 7-Tage Netzwerkbetrieb – dann Kooperationspartner, die uns Lizenzgebühren und Werbebeiträge bezahlen, und dann sind da auch noch die Teilnahmegebühren und die Gelder der Sponsoren.

PC Player: Wie beurteilt Ihr die Leistungen der Half-Life-Spieler bei diesem Turnier? Habt Ihr schon bessere gesehen, oder hättet Ihr mehr Frags erzielt?
Zippan/Enders: Die Spieler, die auf den ersten drei Plätzen landeten waren phänomenal! Wir wären wahrscheinlich Letzter und Vorletzter geworden, denn wir sind keine wirklich guten Shooter-Freaks. Leider, sonst hätten wir uns das Notebook selbst unter den Nagel gerissen.

PC Player: Wie beurteilt Ihr die Zukunft von PC-Spielen im Vergleich mit Dreamcast, PS-2 und X-Box?
Zippan/Enders: Momentan haben die Konsolen bei ihrem Erscheinen meist einen kleinen Vorsprung, der aber innerhalb kürzester Zeit von aktueller PC-Hardware wieder wettgemacht wird. Wenn der PC allerdings so anfällig, absturzgefährdet und kompliziert bleibt, werden die Konsolen immer mehr Boden gewinnen.

PC Player: Viel Glück für die weitere Zukunft von Netzstatt!

FUTURAMA

Der Countdown läuft – im Herbst soll die Nachfolgeserie der Simpsons-Family auch hier zu Lande über die TV-Schirme flimmern.

Schräg hört sich's ja schon an: Philip J. Fry ist ein Loser, wie er im Buche steht. Auf seinem Konto sind noch 93 Cents, seine Freundin hat ihn verlassen, und die Pizza, die er gerade in einem Tiefkühlschlaf-Labor abliefert, hat anscheinend niemand bestellt.

Natürlich stolpert der Kerl postwendend in eine der Gefrierkammern – und wird erst 100 000 Jahre später (also anno 3000) wieder aufgetaut. Dort macht er mit der ebenso attraktiven wie zyklopenäugigen Alien-Dame Leela sowie dem aus wiederverwerteten Bierdosen bestehenden Roboter Bender die Galaxis unsicher und heuert bei Professor Farnsworth an, welcher einen interkosmischen Lieferservice betreibt. Klar, einmal Pizzalieferant, immer Pizzalieferant!

Könnte fast zu krass sein, nicht wahr? Ist es aber nicht, sondern stattdessen knorkekomisch! Wer Beweise möchte, kann sich schon mal ein wenig im Internet umschauen.

Can't Get Enough Futurama

Beispielsweise wäre da vor allem die Website mit dem in der Zwischenüberschrift genannten Titel, der auf Deutsch in etwa »Ich kann nicht genug von dem Zeugs kriegen« bedeutet (www.morefuturama.com). Besonders empfehlenswert ist sie, weil hier neben den allgemein üblichen Devotionalien alle Folgen der ersten und zweiten Staffel heruntergeladen werden können – entweder als speicherschonendes Real-Video-File (das aber immer noch gute 30 Megabyte dick ist) oder zum Teil gar als qualitativ hervorragender MPEG-Film. Dafür freilich sollte man schon ein paar Hundert Megs freischaufeln, von der notwendigen schnellen Verbindung ins Netz ganz zu schweigen.

Mit Blick aufs Copyright ist dieses Angebot sicher nicht problemlos, doch hat sich 20th Century Fox bei den Site-Betreibern bisher offenbar nicht beschwert. Was auch Sinn macht, denn wer eine dieser Folgen gesehen hat, hängt künftig ohnehin einmal wöchentlich vor der Mattscheibe – im Grunde handelt es sich hier also um kostenlose Werbung pur. Nur schade, dass die Fernsehpremiere bei uns noch bis zum Oktober auf sich warten lässt ...

Abgesehen davon hat diese Adresse aber noch mehr zu bieten, nämlich jede Menge Infos zur Serie und ihren Charakteren, Kritiken und Inhaltsangaben der einzelnen Folgen, Bilder und Artwork – ja, sogar Screensaver oder kleine Spielchen im Stile von »Space Invaders« fehlen nicht. Und vergessen Sie bloß nicht, rechtzeitig die nächste Pizza auszuliefern ... **(jn)**

Weitere Futurama-Adressen

www.futuramaoutlet.com
www.nnyc.com
www.frcr.com
fry.sweetnet.com
tlz.morefuturama.com
www.killbots.com
www.chapek9.com
oscars.toonsite.net
pr.morefuturama.com
planet.morefuturama.com
www.futuramafanart.homestead.com/fan01.html

Futurama – hier finden Sie, was Ihr Herz begehrt!

COMPUTER MACHEN KINDER SCHLAU

Wolfgang Bergmann: Computer machen Kinder schlau. (Beust Verlag)

Na, das haben wir doch schon immer gewusst, oder? Jetzt ist es aber amtlich: Wolfgang Bergmann, Kinderpsychologe und langjähriger Chefredakteur der »Deutschen Lehrer Zeitung« hat im Beust Verlag eine lernpsychologische Analyse in Buchform veröffentlicht. Das Werk trägt den oben genannten Titel, kostet 26,80 Mark und befasst sich auf circa 230 Seiten mit den Auswirkungen von Computerspielen auf die Kids. Uns freut daran vor allem, dass endlich mal jemand von berufener Seite nicht in das bequeme Horn der PC-Verteufelung stößt!

Im Einzelnen besteht das Buch zunächst einmal aus etwa 50 Seiten einer eher theoretischen Abhandlung über Aufbau und Struktur von kindlicher Intelligenz sowie ihrer Beziehung zum Computer. Liest sich dieser Part noch relativ zäh (weshalb er auch ganz gut übersprungen werden kann), so wird es spätestens dann interessant, wenn Bergmann zu den praktischen Beispielen übergeht. Natürlich hat er für seine Studien nicht gerade »Quake« verwendet, sondern stattdessen »Grim Fandango«, »Die Völker«, »SimCity 3000« und andere vergleichbare Titel.

Umso verblüffender, dass gerade ein Spiel wie Grim Fandango gute Möglichkeiten zur Therapie von hyperaktiven Kindern bietet – was aber wiederum nicht so sehr verwundert, weil man dort durch wildes Hin- und Herrennen natürlich wenig erreicht. Stattdessen lernen die Kids hier, über einen längeren Zeitraum bei der Sache zu bleiben.

Generell sieht Bergmann eine ganze Reihe von positiven Effekten bei Computerspielen: Sie fördern komplexes Denken, Entscheidungsfreudigkeit und die Fähigkeit, eine Aufgabe sinnvoll zu Ende zu bringen. Tja, wäre schön, wenn sich unsere Computer-Gewalthysteriker im Lande das mal hinter die Ohren schreiben! **(jn)**

TV-RADIO



Musik aus dem Internet war gestern. Zumindest wenn es nach der jungen Firma MusicPl@y geht. Die nahm sich der MP3-Technik an und erfand mal eben das Radio neu.


MP3-Musik über die TV-Karte: r@dio.mp3 macht es möglich.

Die anfangs von der Musikindustrie belächelte Komprimierungstechnik MP3 ließ das Internet in nur wenigen Jahren zu einem gigantischen Songarchiv heranwachsen. Doch leider bereiten technische und rechtliche Hürden dem Traum der eigenen Musikdatenbank Schwierigkeiten.

Über eine normale Telefonleitung dauert das Herunterladen einer MP3-Datei schon mal eine gute halbe Stunde. Darüber hinaus ist der Ladevorgang selbst, sofern Sie nicht Besitzer der Original-CD sind, rechtlich sehr umstritten.

Aber MP3-Musik muss nicht nur ein Thema fürs Internet sein. Die Firma MusicPl@y nahm sich einer Entwicklung der Telekom an. Deren Technologie ermöglicht es, Computerdaten über die Austastlücke eines Fernsehkanals zu verschicken. Sie benötigen lediglich einen Kabelanschluss, eine handelsübliche TV-Karte – ab etwa 70 Mark – und eine kostenlos erhältliche Software unter www.musicplay.de, um die Informationen zu empfangen. Unter dem Motto »See better Radio« startete vor einigen Monaten »r@dio.mp3«. Rund um die Uhr gibt es dort aktuelle Charts aber auch zu speziellen Zeiten beispielsweise Techno-Music oder 80er-Jahre-Hits. Der Clou ist dabei, dass Sie mit dem Player jederzeit das Lied als MP3-Datei auf Ihre Festplatte speichern können. Es ist dabei sogar egal, zu welchem Zeitpunkt Sie auf die Aufnahme-Taste drücken, Sie erhalten immer die vollständige Datei. Da r@dio.mp3 eine offizielle Radiostation ist, gibt es beim Speichern der Lieder auch keine rechtlichen Einschränkungen.


Kai-Thorsten Bräsch möchte r@dio.mp3 noch attraktiver gestalten.

Alle Musikstücke sind mit 128 KBit/s codiert und haben somit die gleiche Tonqualität wie im Internet üblich. Die Bandbreite der Fernseh-Austastlücke – zurzeit die von NBC Europe – lässt aber eine höhere Übertragungsrate zu. So stehen auf dem Player gleich die kommenden drei Interpreten und auch das Plattencover des derzeit laufenden Künstlers zeigt die Software an. Das gesamte Programm, darunter auch die Interpreten, die im Laufe des Tages gesendet werden, stehen vorerst noch ausschließlich auf der Webseite. Dort haben Sie überdies die Möglichkeit, Musikwünsche anzumelden, die r@dio.mp3 dann in den entsprechenden Sendungen ausstrahlt.

Angeblich über eine halbe Million Hörer schalten täglich ein. Es könnten in Zukunft noch mehr werden, denn bei verhältnismäßig simplem Radio soll es nicht bleiben. In einigen Monaten möchte die Münchner Firma die Übertragungsrate auf ungefähr 600 KBit/s erhöhen. »Dann könnten wir theoretisch bis zu vier Programme gleichzeitig senden«, erzählt Kai-Thorsten Bräsch sehr stolz. Das ist zwar derzeit nicht geplant, doch dafür planen die Macher, den größeren Datenstrom beispielsweise für die Übertragung von Spieledemos und Shareware einzusetzen. Auch das Senden von Musikvideos und Filmtrailern ist dann kein Problem mehr. Leider ist für die Benutzer ein häufigeres Einloggen auf der r@dio.mp3-Website unvermeidlich, denn durch eine Registrierung in regelmäßigen Abständen ermittelt der Sender seine Einschaltquoten. Gerüchteweise planen die Münchner sogar mit einer großen holländischen Fernsehproduktion, die zehn Prozent Anteil an der MusicPl@y GmbH hält, enger zusammenzuarbeiten. Es wäre also gut möglich, das wir in Zukunft die nächste Bewohner-Generation der beliebten Container-WG »Big Brother« rund um die Uhr beim Nichtstun beobachten werden. **(dk)**

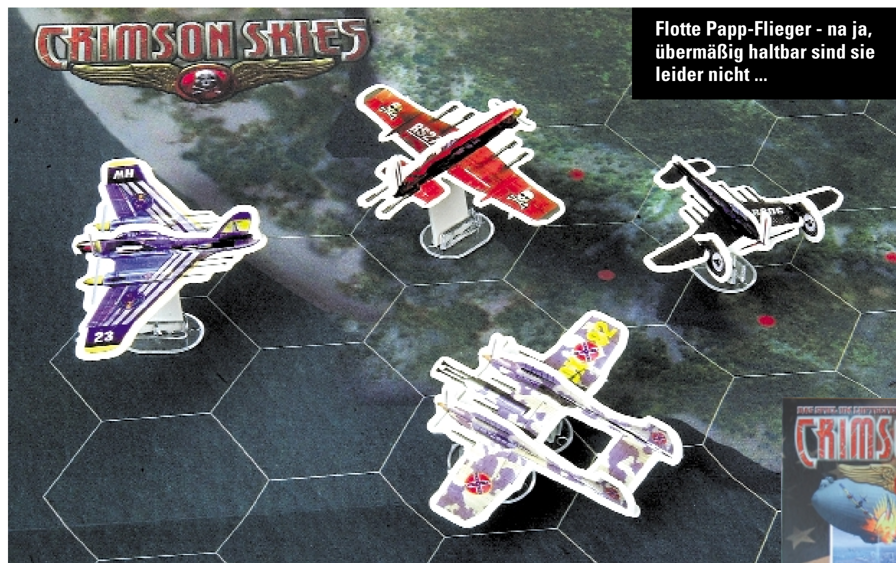
»Lieder können jederzeit als MP3-Datei gespeichert werden.«

Kein Radio ohne TV-Karte



Ohne TV-Karte gibt r@dio.mp3 keinen Ton von sich. Sie benötigen diese für den Empfang der Austastlücke von NBC Europe. Beispielsweise mit der WinTV Go von Hauppauge für etwa 130 Mark, bei der die entsprechende Empfangssoftware schon beiliegt. Aber auch mit den günstigeren No-Name-Karten der Elektro-Großmärkte (ab 70 Mark aufwärts) läuft der MP3-Empfang ausgezeichnet. Wer außerdem noch Wert auf normalen Fernsehempfang legt und dazu noch »normales« Radioprogramm hören möchte, ist mit »Terra TV Radio plus« von TerraTec für rund 280 Mark gut beraten.

CRIMSON SKIES



Flotte Papp-Flieger - na ja, übermäßig haltbar sind sie leider nicht ...

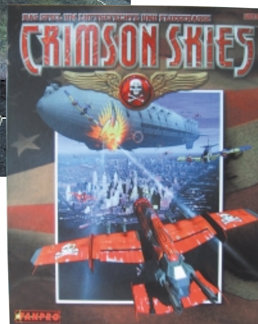
Am PC debütiert bald Microsofts Spaß-Flieger – bereits jetzt gibt es ein »Crimson Skies«, das sich an Strategen wendet!

Dieses Brettspiel wurde 1999 von FASA entwickelt – so weit man in diesem Zusammenhang noch von einem Brettspiel reden kann. Mit Titeln wie »Risiko« oder »Monopoly« hat's nämlich wenig zu tun.

Der erste Unterschied besteht darin, dass Sie hier gar kein Brett haben, sondern drei beidseitig bedruckte Spielpläne aus Papier, die entweder den blauen Himmel (für Luftkämpfe) oder eine Landschaftsgrafik (für Boden-Einsätze) zeigen. Beide Varianten sind durch ein Wabenmuster in Felder aufgeteilt.

Zweitens müssen Sie hier Ihre Spielfiguren (kleine Pappflugzeuge) erst aus den mitgelieferten Bögen drücken und zusammenbauen. Und drittens ist es nicht mit einem simplen Kurz-Regelwerk getan. Stattdessen fallen dem Käufer gleich vier Broschüren in die Hand: zum einen das 56-Seiten Büchlein »Krieger der Lüfte«, das acht Piloten vorstellt, welche im Spiel benutzt werden können. Auch Szenarios (also die für eine Partie nötigen konkreten Anweisungen, Situationsbeschreibungen, Spielziele und Hintergrundinformationen) finden sich hier.

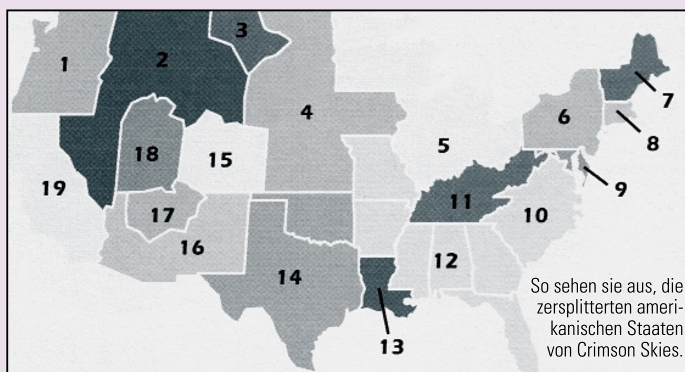
Ein weiteres Heft (72 Seiten) mit dem Titel »Die Flugzeuge Nord-Amerikas« beschreibt die verwendeten Flieger-Typen. Das dritte Manual (»Die Regeln des Luftkampfes«, 48 Seiten) befasst sich, man ahnt es schon, mit den eigentlichen Spielregeln. Und schließlich gibt es noch die in DIN-A4 gehaltenen »Datenbögen und Schablonen«, die detailliert jeweils einen Flugzeugtyp beziehungsweise Zeppelin behandeln.



Diese Bögen sind zum Kopieren und dann zum Ausfüllen während der Gefechte gedachte, um so Art und Umfang von Schäden und Flugmanövern festhalten zu können. Spätestens hier wird deutlich, dass »Crimson Skies« ein Spiel für den Freak ist. Gelegenheits-Strategen werden wenig Freude daran haben, und auch die Fans der Computerversion, sollten Vorsicht walten lassen. Wer dagegen nichts lieber mag als tüfteln und taktieren (oder über Regelauslegungen zu debattieren), der liegt hier richtig.

Die deutsche Version des Spiels wird von Fantasy Productions (www.fanpro.de) vertrieben und kostet circa 70 Mark. Weitere Informationen finden Sie auf der englischsprachigen Website www.crimsonskies. com. **(jn)**

Crimson Skies: ein anderes Amerika



So sehen sie aus, die zersplitterten amerikanischen Staaten von Crimson Skies.

1	Pacifica
2	Disputed Western Territories
3	Lakota
4	People's Collectibe
5	Industrial States of America
6	Empire State
7	Maritime Provinces
8	Atlantic Coalition
9	Columbia
10	Outer Banks (Protektorat v. Dixie)
11	Appalachia
12	Dixie
13	French Louisiana
14	Repubic of Texas
15	Free Colorado
16	Arixo
17	Navajo Nation
18	Utah
19	Hollywood

Irgendetwas lief schief in der Geschichte der Vereinigten Staaten. In der Geschichte dieser Vereinigten Staaten! War es bereits der Bürgerkrieg, der den Samen des späteren Zerfalls pflanzte? War es die verheerende Grippe-Epidemie von 1920? Die Prohibition, die das Land spaltete? Der Isolationismus? Oder legte die Weltwirtschaftskrise die entscheidende Zündschnur? Schwer zu sagen, Tatsache ist jedenfalls, dass schon in den 20er Jahren ein allmählicher Machtverlust Washingtons zu Gunsten der einzelnen Staaten einsetzte, der in der 30er Sezession von Texas, Kalifornien, Nord- und Süd-Carolina, Utah und New York seinen vorläufigen Höhepunkt fand. Weitere Staaten verließen in den Folgejahren die Union, und nun, also anno 1937, existieren auf dem Territorium der ehemaligen USA über 20 unabhängige Staaten, darunter auch einige Bünde wie die Atlantic Coalition oder die Industrial States of America.

In der durch heruntergelassene Schlagbäume gekennzeichneten Situation bilden Flugzeuge und Zeppeline die einzigen überregionalen Verkehrsmittel mit akzeptablem Tempo, was zu einem ungeahnten Aufschwung der Flugtechnologie führt. Aber die chaotische Situation begünstigt natürlich auch Piraterie und Gesetzlosigkeit (fast wie damals im Wilden Westen) und so entwickelt sich der Himmel über Amerika schnell zum Schauplatz eines unübersichtlichen Guerilla-Krieges. Genau die richtige Zeit für heldenhafte Flieger-Asse also ...

ABENTEUER AVENTURIEN

»DAS SCHWARZE AUGE« FÜR EINSTEIGER

Rollenspieler, so lautet das gängige Vorurteil, sind ein seltsames Völkchen: Sie rotten sich gern zu Haufen zusammen und reden über Dinge, die niemand versteht. Nun, nicht mehr lange ...



Bei den in Erkrath ansässigen Brett- und Importspiele-Spezialisten von Fantasy Productions hat man sich Gedanken darüber gemacht, wie das Rollenspiele-Hobby Zugang zu einem breiteren Publikum finden könnte. Versuchsobjekt war das hauseigene Spielsystem »Das Schwarze Auge (DSA)«, und als Ergebnis liegt nun die Einsteiger-Box »Abenteuer Aventurien« vor.

Wer sich den Inhalt näher anschaut, wird feststellen, dass das Produkt nicht nur auf Anfänger generell, sondern vor allem auch auf jüngere Käufer zielt. Denen soll es richtig leicht gemacht werden: In einem 12-seitigen Heft findet sich das komplette, wenngleich natürlich sehr stark auf die Grundlagen eingeschrumpfte Regelwerk, während zwei weitere Broschüren das allein spielbare Solo-Abenteuer »Nachts im Roten Einhorn« sowie die Gruppen-Geschichte »Das Geheimnis des Blauen Turms« (4 bis 6 Teilnehmer) beinhalten.

Schließlich wurden neben Würfel, Stadtplan und dergleichen auch noch acht grafisch gestaltete »Heldenkarten« beigelegt, bei denen es sich quasi jeweils um die Zusammenfassung der Eigenschaften eines Spielcharakters handelt. Das Ganze ist ausgesprochen leicht verständlich formuliert und eröffnet so den Weg zu schnellem Spaß ohne allzu große Vorbereitung und Leserei. Jedenfalls für die eigentlichen Spieler, denn der Spielleiter muss natürlich nach wie vor gut präpariert sein.

Die Box ist zum Kampfpreis von circa 15 Mark zu haben – beispielsweise bei www.fanpro.de oder im Fachhandel. **(jn)**

RATCON 2000

Der RatCon ist der Treffpunkt für Fans von Fantasy und SF in Deutschland: Rollenspiele, Brettspiele, Tabletops, Trading Cards – hier finden Sie, was Ihr Herz begehrt! Dieses Jahr geht das Happening vom 18. bis zum 20. August über die Bühne, und zwar in Dortmund, Fritz-Henßler-Haus, Geschwister-Scholl-Straße 33-37,
Info: RatCon@fanpro.com
oder www.fanpro.de

AVENTURISCHER HELDEN-WETTBEWERB

Zur Feier des Tages zieht FanPro die Spendierhose an – die Gelegenheit für alle, die das Schwarze Auge beschnuppern wollen.

Und weil es hier um ein Einsteigerpaket geht, sind natürlich auch unsere Fragen und die darauf zu findenden Antworten ganz einfach:

1. **Welches dieser Völker gehört nicht zur klassischen Fantasy: Elfen, Zwerge oder Borg?**

2. **Aus welchem Land stammen die Erfinder von DSA: USA, Deutschland oder Kamerun?**

3. **Was bedeutet »DSA«: Das Schwarze Auge oder Die Sportlichen Aventurier?**

Wer's weiß, greift sich eine Postkarte, notiert die Antworten und schickt die Karte an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort DSA
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Mitarbeiter des Future-Verlags beziehungsweise von Fantasy Productions oder Attic sind von der Teilnahme ausgeschlossen – ebenso wie der Rechtsweg, versteht sich. Einsendeschluss (Poststempel) ist der 12. August 2000.

So, nachdem wir jetzt das Kleingedruckte geklärt haben, geht es um die alles entscheidende Frage: Was gibt es eigentlich zu gewinnen? Nun, nur das Allerbeste, und zwar:

1. Preis

1x Abenteuer Aventurien, handsigniert und...

1x die komplette Sammlung der DSA-Romane und...

2 Eintrittskarten zum RatCon 2000 (siehe Kasten oben)

2. – 10. Preis

Je 1x Abenteuer Aventurien



Lesestoff bis zur Rente für den Gewinner des Ersten Preises



Auch für Spiele-Sessions ist Gelegenheit auf dem RatCon.

SURFBRETT

Spaßiges Mini-Filmfestival ■ kostenlose Fotos für Ihre Homepage ■ antike Spielautomaten fürs Wohnzimmer ■ Verkupplung per Internet

Filmfestspiele

Jeder kennt sie, jeder hasst sie: animierte GIF-Bilddateien, die Ihnen auf unzähligen Webseiten penetrante Werbebotschaften aufs Auge drücken. Geht aber auch anders: Wie bei einem guten, alten Daumenkino lassen sich die einzelnen Teilbilder zu einem Kurzfilm zusammenstricken. Auf www.16color.com finden Sie jede Menge davon, und täglich kommen neue dazu. Breakdancer, Konzerte von U2 oder Oasis, Fischer, Skiläufer – die Themenvielfalt ist riesengroß. Kunstliebhaber freuen sich über bizarre Streifen wie »Tanzende Frühlingsrolle« oder »Torso eines Mannes, der von seinen Beinen angegriffen wird«. Einen Hauch von Kino erhält die Seite durch die regelmäßig stattfindenden Pixelfest-Wettbewerbe. In dieser Oscar-Veranstaltung zum Mitmachen wählen Sie die Sieger in Kategorien wie »Bestes Alien«, »Beste Animation« oder »Beste Visuelle Effekte«. Ach ja, und eigene Beiträge dürfen Sie natürlich auch einreichen – ran an die Malprogramme!

16color.com: Von Kunst zu Trash ist es bei den kleinen GIF-Filmchen nur ein kurzer Weg.

Bitte recht freundlich

Trotz modernster Kameras, die einem bis auf das Einschalten so gut wie alles abnehmen, ist nicht jeder ein begnadeter Fotograf. Das muss kein Problem sein, schließlich wollen Porträt- und andere Profiknipser auch noch was zu tun haben. Doch ein paar Schnappschüsse als Schmuck Ihrer Homepage kosten auf diese Weise schnell einen Haufen Geld. Die Lösung heißt www.freefoto.com. Hier finden Sie knapp 10 000 Bilder – völlig kostenlos. Jedenfalls, wenn Sie auf Ihrer nicht-kommerziellen (!) Homepage einen Link zu Freefoto postieren. Faires Angebot, da ziemlich viele der Fotos ziemlich rührend, will sagen, wie eine nostalgische Urlaubspostkarte aussehen. Aber unter den vielen Untergruppen wie Länder, Militär, Essen und Trinken, Urlaub und so weiter sollten ein oder zwei Aufnahmen auch für Sie dabei sein.

Vorwiegend heiter: Diese Fotos dürfen Sie kostenlos auf Ihrer Homepage einsetzen (www.freefoto.com).

Drei Leben eine Mark

Was schenkt man dem, der schon alles hat? Wenn der oder die Glückliche in den frühen 80er Jahren schon mal in einer Spielhalle war, hätten wir was für Sie. Schauen Sie mal auf www.emuunlim.com/Arcadewarehouse/ – dort finden Sie echte Schätze: Wie wäre es mit einem »Asteroids«- oder »Space Invaders«-Automaten für 1800 respektive 800 britische Pfund? Oder mit einem seltenen »Star Wars«-Standgerät für 1600 Pfund, das Ladenbesitzer Chris Jackson in einer Kleinstadt im amerikanischen Oklahoma aufspüren konnte? Richtig schick sind Tischgeräte, auf denen Sie während des Spielens Ihre Getränke abstellen können. Entsprechend teuer, versteht sich – für den »Defender«-Tisch berappen Sie rund 6500 Märker. Dafür hat so ein Schmuckstück wirklich nicht jeder. Und wenn Sie gerade niemanden kennen, der demnächst Geburtstag hat, beschenken Sie sich einfach selbst. Chris macht sich sogar gezielt auf die Suche nach Wunschgeräten. Sollten Sie mal in England sein, dürfen Sie auch gerne bei ihm vorbeischauen und staunen. Und träumen.

Raritäten-Alarm: Der Defender-Tischautomat und die Spielhallen-Umsetzung des ersten Star-Wars-Films schmücken jedes Spieler-Heim.

Liebe per Internet

Auf so eine Idee können nur die Amis kommen: Finden Sie mit www.ecrush.com ohne – oder mit relativ wenig – Herzschmerz heraus, ob die Person, in die Sie sich verguckt haben, Sie ebenfalls mag. Das funktioniert folgendermaßen: Sie schicken eCrush eine Liste mit der oder den betreffenden Personen. Optimalerweise mit E-Mail-Info, denn dann schickt eCrush anonym diesen Leutchen eine Mail. Mit einer Einladung, sich selbst bei eCrush zu registrieren, weil jemand nicht mehr ohne sie leben kann. Registrieren sich die begehrten Personen dann und geben ihrerseits Ihren Namen an, bekommen Sie eine Freudenbotschaft von eCrush. Alles weitere liegt dann bei Ihnen.

Haben Sie gerade keine guten Anmach-Sprüche parat, gibt's auch die auf den eCrush-Seiten. Wie wäre es mit »Bekommt ein Engel wie du Strafzettel, wenn er so dicht über der Erde fliegt?« Oder klassischer: »Ein blinder Mann kann deine Schönheit sehen.« Na gut, na gut, wenn das nicht den erwünschten Erfolg bringt, trösten Sie sich mit den gruseligsten Verabredungs- und Trennungsgeschichten. Oder holen Sie sich Rat bei den eCrush-Experten. Alles natürlich auf eigene Gefahr – schönen Sommer noch! **(ra)**

Ran an den Feind: Erklären Sie heimlichen Geliebten heimlich Ihre Liebe.

BIZARRE ANWENDUNG

Ob und wie viel Schaden Sie mit einem Grußkarten-Programm anrichten können, muss ab sofort neu überdacht werden.



Abgefahren: feuerspeiende Polizisten und Genesungswünsche.

Nur wenige Sachen gibt es, die es nicht gibt. Und auch die werden immer weniger. Mit dem Werner-Grußkartenmacher wurde einer der letzten weißen Flecken auf dem Sektor der unsinnigen Multimedia-Anwendungen getilgt.

Oder hat eine fromme DIN-A5-Karte, in miserabler Qualität auf dem heimischen Drucker erstellt, nicht doch Vorteile? Ein kleiner Test scheint angebracht.

Fallbeispiel 1: Michael Neumann

Herr Neumann hat sich einen Drucker gekauft, weiß damit nichts rechtes anzufangen. Das Programm »Werner – ... hau wech die Karte ...« kommt ihm gerade recht. In intensiver Fleißarbeit und unter hohem Papierverbrauch verschickt er 30 Einladungen an seine drei Kumpels. Auf der Karte ist ein glücksstrahlender Werner zu sehen, der zur Fußballorgie Deutschland gegen Portugal einlädt. »Die knacken wir, Alder. Das wird völlig Banane.« sagt Werner. Die Kumpels sind begeistert und erzählen noch lange von dem phantastischen Abend.

Fallbeispiel 2: Elvira Neumann

Frau Neumann hat die rauschende Fußballnacht ihres Mannes noch kaum verdaut, will aber auch mal dieses neue »Werner – hau wech die ...« ausprobieren. Sie beschließt, 20



Wenn Werner erst mal sauer wird, können ihn die Steuer-Icons kaum noch bändigen.

Gruß-E-Mails zu verschicken, in denen sie per lustigem Werner-Motiv zum Kaffeekränzchen einlädt. Leider muss Frau Neumann feststellen, dass ihr die Motive viel zu prollig sind. Über einen Werner, aus dessen Kehrseite entflammte Gase entfleuchen, kann sie nicht lachen. Meister Röhrich mit einer Klo-Saugglocke auf dem Kopf landet ebenfalls nicht in ihrem eng umgrenzten Humorbereich.

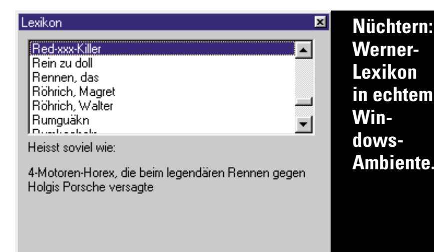
Fallbeispiel 3: Ede Grabowski

Herr Grabowski, schon immer ein großer Bewunderer und eifriger Nachahmer seiner Lieblingscomic-Figur, gerät bei einer seiner Mülleimer-Touren an »Werner – ... hau wech ...«. Er selbst besitzt keinen PC, kann das Programm aber für fünf Mark einem kleinen Jungen verkaufen, dem er weismacht, dass es sich um eine Musik-CD handelt.

»Schaden durch Grußkarten? Wie geht das?«



Und das ist doch was.



Nüchtern: Werner-Lexikon in echtem Windows-Ambiente.

Fallbeispiel 4: Kevin Maschke

Kevin hört sich die CD »Werner – ... hau ...« fast zwei Stunden an, trägt aber nicht den angestrebten Liedgenuss davon. Dafür gibt seine billige Stereoanlage ebenso den Geist auf wie sein Gehörgang. Die Rechnung beim Ohrenarzt lässt Papa Maschke die Augen übergehen.

Testergebnis: Kommt drauf an

Obige Personen waren leider ungeeignete Testkandidaten. Mit weiteren Benutzern sind vermutlich völlig andere Ergebnisse möglich. Eine signifikante Aussage kann deshalb nicht getroffen werden. Nur böswillige Naturen würden von einem Kauf abraten. **(uh)**

Werner – ... hau wech die Karte ...

- **Hersteller:** Nova Media Verlag
- **Preis:** ca. 40 Mark
- **Hardware, Minimum:** 486/66, 32 MByte RAM, Windows 95/98
- **Praktischer Nutzen:** Relativiert die misslungene Rechtschreibreform, da Werner-Sprache sich über alle Regeln hinwegsetzt.
- **Originalitätsfaktor:** Bier in den Drucker schütten ist auch sehr originell.
- **Mögliche Folgeschäden:** Sie verscherzen es sich mit allen, denen Sie Karten schicken.
- **Das PC-Player-Fazit:** Lieber für 40 Mark Bier kaufen.

STEFFIS MAILBOX



Was machen die vielen Mädels im Messebericht? Verherrlicht »Return to Castle Wolfenstein« die Nazi-Zeit? Und wer versteht Joes monatliche Kurzgeschichte? Wir haben auf jede Frage die passende Antwort.

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

FREEWARE-PLAYER?

Seit Jahren finde ich im Internet gute und sehr gute Freeware, über deren Erscheinen leider nicht berichtet wird. Warum eigentlich fällt diese Gattung so sehr unter dem Tisch? Ich könnte mir gut vorstellen, dass das eine oder andere Spiel sehr wohl in meiner Lieblingszeitschrift besprochen wird. PC Player betrachtet den Markt sehr gewissenhaft und sollte zu Freeware-Spielen auch die eine oder andere Bewertung abgeben. Zumal kommerzielle Software, die mit unter 20 Punkten Spielspaß zu Buche schlägt, der Vollständigkeit halber im Heft erwähnt wird. Es geht mir nicht um seitenfüllende Berichterstattung, aber eine Themenseite – etwa in jedem zweiten Heft – wäre doch überlegenswert, oder? **(Jürgen Backa)**

Vor etlicher Zeit gab es bei uns schon mal monatliche Shareware-Seiten, doch die Resonanz der Leser war eher verhalten. So haben wir die Rubrik in Frieden beerdigt – wie sieht das allgemeine Interesse daran denn heute aus? Was genau sollen wir besprechen? Spiele? Tools? Alle möglichen Programme? Die Seiten des Heftes könnten dann schneller aus den Fugen platzen als mein Kleiderschrank.

BAUMKOPF-HOLZFAUST

Das neue Layout der Ausgabe 8/2000 gefällt mir. Ich finde es gut, dass Ihr ständig am Aussehen rumfeilt und damit das Magazin Schritt für Schritt verbessert. Weiter so. Zum Test von »Diablo 2«: Das Spiel ist wirklich genial, 90 Punkte in Sachen Spielspaß sind vollkommen in Ordnung. Sehr gut finde ich auch, dass Ihr Euch traut, die doch recht zweifelhafte deutsche Übersetzung anzuprangern. Andere haben das bisher nicht gemacht. Beim ersten Mal dachte ich noch »Nee, da hast du dich bestimmt verlesen«, aber die Namen sind echt so. Beeindruckend fand ich auch das Monster »Der Gespenster«. Doch der »Darm-Bieger« ist wirklich der Clou! Reichlich schade, dass ein so tolles Spiel nicht die Übersetzung erhält, die es verdient hätte. Ich wundere mich immer wieder, ist es wirklich so schwer, eine halbwegs passable Übersetzung hinzubekommen? Es gibt doch da so einige Gerüchte über ein Add-on für Diablo 2, habt Ihr da vielleicht schon irgendwelche genaueren Infos? Bleibt weiterhin so kritisch, auch wenn sich einige Marketing-Heinis darüber aufregen und dann schmollen. Mir unverständlich: Wenn ich Schrott produziere, muss ich das doch selber merken, oder? Die Firmen sollten sich doch lieber die schlechten Bewertungen vornehmen und die Mängel, die Ihr ja deutlich herausstellt, im Nachfolge-Produkt abstellen und schon klappt's mit der Wertung. **(Markus Seger)**

Tja, wir wissen auch nicht, warum das Spiel nicht in den kompetenteren Händen des Handbuch-Übersetzers gelandet ist. Zeit hätte Blizzard dafür auf alle Fälle gehabt. Ein Add-on scheint mehr als wahrscheinlich, allein die versprochenen Plätze wie die Arena für Duelle würden das schon prima füllen. Wertungstechnisch klappt die »Erziehung« der Firmen durch Zeitschriften und Leser ja ganz gut: Es gibt heutzutage weit weniger Schrottspiele als noch vor ein paar Jahren.

BABE-ALARM

Ein klein wenig Kritik, die ich mir nach sechseinhalb Jahren PC-Player-Lektüre mal rausnehme. Ich verstehe ja, dass »Sex sells« (arbeite schließlich auch in der Werbung), aber dieses ganze »Babes«-Gelalle in Eurem E3-Bericht (PC Player 7/2000) hat mich geärgert. Du würdest es bestimmt auch nicht mögen, wenn ich oder irgendjemand anderes Dich als »Redaktions-Babe« bezeichnen würde. Versteht mich nicht falsch, ich bin nicht prüde oder so, aber gerade Frauen haben es nicht leicht und werden von der Werbung oft als Gegenstand dargestellt. Ihr müsst Euch doch nicht auf dieses Niveau begeben, das habt Ihr echt nicht nötig. Ich lese PC Player nicht wegen halbnackter Frauen, die auf irgendwelchen Messeständen rumhüpfen, sondern wegen der Spiele! Ansonsten ist alles super, immer weiter so. **(Thomas Lannig)**


Der Duke und seine Babes: Das fanden nicht alle Leser lustig.

Jungs, was müsst Ihr es nötig gehabt haben. Es gab ja kaum einen Artikel im E3-Bericht ohne einen Hinweis auf »Babes« und all das, was mit ihrem halbnackten Messe-Dasein verbunden war. Damit habe ich zwar eigentlich kein Problem, aber wenn die Fotos so klein, der Redakteur so sabbernd und der Text so sinnentleert ist, frage ich mich, warum Euch der Verlag nicht ein paar Dollar für einen »Table Dance«-Abend spendiert hat. In den Augenblicken, in denen Ihr Euch von den Babes losreißen konntet, war der Bericht ja gewohnt informativ. **(Philip Hufen)**

Zum E3-Special: Auf jeder fast Seite waren halbnackte Mädels zu sehen. Das geht doch nicht! Auf den kleinen Bildern konnte man(n) ja nix erkennen. Das nächste Mal bitte im Großformat! **(Norbert Lickl)**

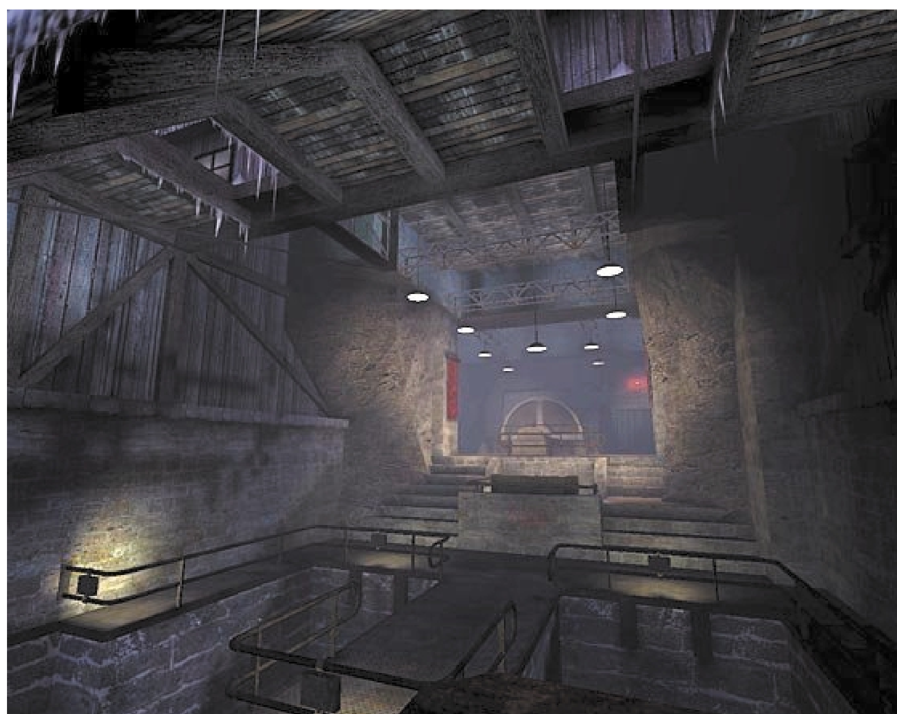
Was soll ich sagen – unsere Messe-Wallfahrer haben sich ja nicht über die Mädels lustig gemacht, dagegen hätte ich schon etwas gehabt. Und wenn Ihr Euch den Messebericht mal genau anschaut: Worüber lest Ihr mehr? Über die Spiele oder die Babes? Wer bekommt die größeren Fotos? Na?

ERSCHÜTTERND!

Ich schreibe Ihnen diesen Leserbrief, weil mich Ihre Ausgabe mit dem E3-Bericht sehr erschütterte. Darin haben Sie eine ganze (!) Seite dem Nachfolger des verbotenen 3D-Spieles »Castle Wolfenstein 3D« gewidmet. Dem noch nicht genug: Jochen Rists größte Spielehoffnung ist dieser eben genannte Shooter. Zitat: »Weil es nach acht Jahren des Wartens endlich den offiziellen Nachfolger

gibt, der dazu noch lecker ausschaut.« Diese Zeilen implizieren durch das Wort »endlich«, dass Castle Wolfenstein 3D ein so gutes Spiel war, dass es unbedingt schon lange einen Nachfolger hätte geben müssen. Nicht, dass ich ihren Redakteur des Rechtsextremismus bezichtigen möchte, aber der Titel wurde nicht umsonst in Deutschland umgehend verboten und beschlagnahmt. Auch dem Nachfolger wird ein ähnliches Schicksal blühen. Schon alleine die Darstellung von Nazi-Emblemen und Hitlerbildern in solchen Spielen verbietet mir jedes positive Urteil über diesen 3D-Shooter. Ich weiß nicht, ob ich mich als Deutscher so auf ein Spiel freuen sollte, welches die deutsche Vergangenheit in dem Maße verherrlicht. Die Playmates in Nazi-Uniformen auf dem Messestand von id Software sprechen da für sich. Auch das oft gebrauchte Argument, dass man ja auf Nazis schieße, und somit das Spiel antinationalsozialistisch sei, ist nicht gerechtfertigt, da die deutsche Vergangenheit durch die Darstellung der Embleme verherrlicht und verfälscht wird. Die Bösewichte aus »Quake 2« als Plastikfiguren waren und sind schließlich auch gefragte Dekorationsstücke. Ich denke, Herr Rist sollte seine Einstellung gegenüber diesem Spiel überdenken und sich nicht von der tollen Grafik so verblenden lassen, dass er die verfassungsrechtlich arg bedenklichen Inhalte des Spieles und seine Verantwortung gegenüber der deutschen Spielergemeinde vergisst. **(Julian Hagenauer)**

Moment mal: Wenn nur durch die bloße Darstellung von Hakenkreuzen und ähnlichen Insignien die deutsche Vergangenheit verherrlicht würde, wären ja selbst Roberto Benignis »Das Leben ist schön« oder auch Steven Spielbergs »Schindlers Liste« nichts weiter als Propagandafilme. Sofort müssten sämtliche Geschichtsbücher aus den Schulen entfernt werden, in denen das Dritte Reich behandelt wird. Das kann es doch nicht sein, oder? »Return to Castle Wolfenstein« ist nicht »verfassungsrechtlich bedenklicher« als »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« – mit dem Unterschied, dass nicht Harrison Ford, sondern der Spieler gegen die Nazis kämpft, und dass es im Spiel weit weniger Story oder Dialoge, dafür deutlich mehr Gewalt als im Film gibt. Um diesem Problem und dem der Indizierung aus dem Weg zu gehen, will Activision es ja gar nicht erst in Deutschland herausbringen.



Return to Castle Wolfenstein: Verherrlicht der Shooter die deutsche Vergangenheit?

ADIEU, SCHWARZER RITTER

In den Multimedia-Leserbriefen der Ausgabe 8/2000 verwendet Ihr bei »Udo und der Schwarze Ritter« zwei unterschiedliche Nerf-Waffen. Da ich diese schon lange (vergeblich) in Deutschland suche, wüsste ich nun gerne von Euch, wo Ihr die her habt – hoffentlich nicht aus den Staaten ...
(Horst Schunk)

Tja, lieber Horst – die kleine Nerf-Pistole gab es als Gimmick für die »Tachyon – The Fringe«-Tester Martin und Roland. Den beiden gefiel es so gut, uns alle damit zu nerven, dass Roland von der E3 zwei der Schnellfeuerkanonen mitbrachte, für rund 30 Dollar das Stück. Musst also mal drüben Urlaub machen oder auf www.hasbro.com schauen, ob die auch nach Deutschland liefern.

DIE SINNFRAGE

Eines vorweg: Nach über sieben Jahren PC Player habt Ihr nichts von Eurer journalistischen Kompetenz verloren. Vor allem Eure beinahe beängstigende Objektivität verdient ein großes Lob. Das neue Layout ist auch nach der x-ten Ausgabe immer noch ein Augenschmaus, auch wenn gerade der Umschlag jedes Mal bis obenhin mit zu kleiner Schrift vollgekleistert ist (Negativbeispiel: Ausgabe 7/2000). Hier wäre weniger Text mehr, und größere Schlagzeilen würden dazu beitragen, auch Gelegenheitskäufer häufiger für die Player zu interessieren.

Der Test zu »SimCity 3000 Deutschland« wirft neben der Frage nach dem merkwürdigen Zusatz »Deutschland« noch ein ganz anderes Problem auf: Er endet weder mit einem Punkt, noch mit einem Redakteurskürzel, sondern mitten im Satz. Geht der Test noch weiter, vielleicht in der nächsten Ausgabe? Dieser Fauxpas ist kein Einzelfall, oftmals scheint Ihr Schreiberlinge Eure Artikel einfach nicht beenden zu wollen. Warum? Bitte abstellen.

Mit der neuen Fetisch-Rubrik kann ich mich nicht so recht anfreunden. Die Kurzgeschichten von Herrn Nettelbeck (der ein ausgezeichneter Redakteur ist) fordern mich jedes Mal aufs Ganze: Ist dies nur eine kleine Zugabe, um die alte »Power Play«-Fraktion bei Laune zu halten oder versteckt sich dahinter ein tiefschürfendes Kleinod? Eigentlich egal, wenn ich nur bei einer Kurzgeschichte mal durchblicken würde. Mich würde interessieren wie es den anderen Lesern dabei geht.
(Thomas Amhof)

Das manche Artikel einfach mittendrin enden, liegt nicht an den Redakteuren. Manchmal verrutscht in der Hektik der letzten Tage vor dem Druckbeginn im Layout oder beim Belichten ein Rahmen in der Vorlage, wodurch der Text dann anders umbricht. Wenn Du Joes monatliche Kurzgeschichte nicht ganz kapierst, bist Du nicht allein: Thomas und Roland veranstalten regelmäßig ein literarisches Duett, um deren Sinn zu erschließen.

ENGLISCHE DEMOS

Ich habe mir vor kurzem aus dem Internet die Demo von »Deus Ex« heruntergeladen, zum Glück aus dem Büro über eine schnelle Leitung. Aber als ich es zu Hause ausprobieren wollte, meckerte das Programm, dass ich nicht im englischsprachigen Raum leben würde. Auch das Umstellen der Ländereinstellung brachte keine Abhilfe. Was soll der Schwachsinn? Die einzige Erklärung, die ich dafür habe, ist dass die Spiele zu brutal sind und nicht über die US-Grenzen in Länder mit härteren Gesetzen wie zum Beispiel Deutschland verbreitet werden sollen. Aber ist doch Quatsch: Als Spiele-Entwickler will ich doch so viele Kunden wie möglich erreichen, die es sich dann kaufen – wenn eine Demo schon so anfängt, vergeht einem doch alles. **(André Hanitz)**

Jochen versicherte mir, dass die »Deus Ex«-Demo, nach einer Umstellung auf »Englisch (USA)« im Menüpunkt »Ländereinstellungen« der Systemsteuerung funktionieren muss. Auf diese Weise lassen sich so gut wie alle US-only-Demos (und auch Spiele) auf deutschen PCs starten. Warum die Hersteller so was machen? Manche Titel sind womöglich zu blutig, andere sollen ein eigenes deutsches Demo bekommen. Optimal wären Demos mit wählbarer Sprache.

Wie gefällt Ihnen unser aufpoliertes Layout quer durch alle Rubriken? Schreiben Sie uns!

■ LAYOUT-KOMMENTARE

Zunächst ein Lob für das erneut überarbeitete Layout. Eine Sache stört mich noch: Da ich vor drei Wochen meinen Rechner aufgerüstet habe und ein Fan von Stabilität bin, verwende ich seitdem Windows 2000. Es wäre wirklich noch das Tüpfelchen auf dem i, wenn Ihr bei Euren Angaben zur Hardware auch verraten könntet, ob das jeweilige Spiel unter Windows 2000 läuft. Ich bin mir im Klaren, dass es kein reines Spiele-System ist und dass Ihr nicht auf jedes Betriebssystem eingehen könnt, aber die meisten neuen und älteren Spiele laufen ohne Probleme, auch wenn es heißt »für Windows 95/98«. Ich kann aber nicht jedes Mal ein Spiel probeweise kaufen. Und nur weil die Demo nicht korrekt läuft, muss die Vollversion sich nicht zwangsläufig genauso verhalten. **(Jens S. Dahmen)**

Windows 2000 ist zwar deutlich spielefreundlicher als noch Windows NT, doch uns und die Hersteller interessiert in erster Linie Windows Millennium. Wenn wir alle Spiele auch mit Windows 2000 ausprobieren würden, kämen bald Beschwerden, warum wir das nicht auch mit Linux, OS/2 oder BeOS machen.

Als ich mich heute zum Briefkasten aufmachte, um die Post beziehungsweise die PC Player abzuholen, hatte ich noch keinen blassen Schimmer davon, was mich erwarten würde: ein neues Layout. Mein Kommentar:

– Die Rubriken CD-Inhalt und News sind einfach viel zu unübersichtlich.
– Die Meinungskästen sehen besonders spartanisch aus.
– Wieso stehen Zitate der Redakteure in deren Meinungskästen? Damit sie weniger schreiben müssen?
– Irgendwie wirkt alles so steril, weil fast kein Kasten Umrandungen hat und so sehr eckig aussieht. Ich weiß, das liegt im Trend, aber Ihr gefallt mir gerade, weil Ihr nicht auf jeder Trendwelle mitreitet. **(Axel Steinbiss)**

Die News-Strecke ist im Vergleich zur 7/2000 nur minimal verändert worden. Beim CD-Inhalt sieht das in der Tat anders aus, doch was hast Du gegen größere Bilder und mehr Text für die Demobeschreibungen? Viele Leser störten der schwarze Streifen und die fehlenden Fotos bei den Meinungskästen – haben wir abgestellt. Die Zitate stehen deswegen drin, um Euch zum Lesen der Kästen zu verleiten.

■ WIE TESTET IHR?

Ich würde wirklich wahnsinnig gern wissen, wie so ein Spieltest bei Euch abläuft. Schicken Euch die Firmen ihre Spiele zu? Wie lange spielt Ihr daran? Geben die Hersteller Spielstände mit, mit denen Ihr Euch auch mal die späteren Kapitel ansehen könnt? Sind alle Screenshots selber gemacht oder bekommt Ihr die vom Hersteller? Welche Infos und Materialien bekommt Ihr sonst noch? Wie lange dauert das eigentliche Artikelschreiben? Passiert das parallel zum Spielen? Wie oft kommt der Artikel zum Autor zurück? Und weswegen? Was ist mit den Kommentar-Schreibern? Wie lange sitzen die daran oder schauen die dem Tester nur über die Schulter? Welche Arbeitszeiten habt Ihr eigentlich? Habt Ihr wirklich Spiele auf Eurer Privat-Festplatte? Wenn Ihr tatsächlich zuhause spielt, sind Eure Arbeitszeiten wohl doch nicht so lang, oder? Außerdem: Wie kommt Ihr an Patches? Ladet Ihr die alle selber runter oder schickt man die Euch zu? Und: Warum kommt die Juli-Ausgabe im Juni? Das hab ich nie verstanden, wüsste es aber wirklich gern. **(Burkhard Schaefer)**

Puh – jede Menge Fragen, das wird 'ne lange Antwort. Sitzt Du bequem? Also: Wir bekommen fast alle Spiele kurz vor oder während der Produktion von den Herstellern, damit Tests und Schachteln gleichzeitig in den Läden stehen. Manche schlechten Spiele müssen wir uns selbst kaufen, genau wie Importtitel.

Die Spiel- und Schreibdauer hängt nicht zuletzt von der Testgröße ab: Ein Viertelseiter mit einem Jagdspiel wie »Deer Hunter« geht in einem Nachmittag über die Bühne, für fünf Seiten wie bei »Icewind Dale« (siehe Seite 130) sind optimalerweise drei, vier Tage drin. Neben gelegentlichen Spielständen bekommen wir manchmal auch Vorabfassungen der Handbücher, um die Hintergrundgeschichte und Optionen zu kapieren. Bei Rollenspielen und ähnlich storylastigen Titeln helfen die allerdings nur, um ein paar abwechslungsreiche Bildschirmfotos zu machen, von der Geschichte bekommt man beim Springen durch die Level leider wenig mit.

Wenn ein Artikel fertig ist, passiert er unsere doppelte Manfred-Schleife: Textchef und Chefredakteur prüfen ihn auf sprachliche und inhaltliche Bugs. Dann layouten Alexandra und Samira um die Wette. Die Layouts wandern noch mindestens zwei Mal (einmal in Farbe, einmal in Schwarzweiß) durch die Hände des Autoren, des Chefredakteurs und der Schlussredaktion, bevor dann die Druckvorlagen belichtet werden.

Die Autoren des zweiten Meinungskastens sehen sich das Spiel im Optimalfall mindestens einen Nachmittag lang selbst an – zur weihnachtlichen Spieleflut wird daraus aus Zeitgründen manchmal eine Vorführung durch den Haupttester mit anschließender Inquisition. Doch die Nebenkommentatoren kennen die Titel dann bereits durch Messen und Vorführungen.

Arbeitszeiten: Die Redaktion ist von 10 bis 19 Uhr besetzt – unsere Layouterinnen und ein paar andere kommen schon etwas früher, gehen dafür auch nicht als letzte. Sicher haben wir Spiele auf der Privat-Festplatte: alle, die wir im Test nicht durchgespielt oder die wir daheim getestet haben. Irgendwann fährt schließlich die letzte U-Bahn, und dann geht es zuhause weiter. Gerade gegen Redaktionsschluss schrumpft dann die Nachtruhe mancher Tester auf drei, vier Stunden.

Patches laden wir fast immer selbst herunter, und die Juli-Ausgabe erscheint im Juni, weil vor etlichen Jahren ein Verlag die Drucktermine vorverlegt hat und alle anderen nachgezogen haben. Sonst wären die anderen Hefte dem Vorreiter einen Monat hinterher gewesen und hätten unaktueller gewirkt.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

VORSCHAU

PC PLAYER 10/2000 ERSCHEINT AM 6. SEPTEMBER*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

HAU DRAUF!

DIE SAISON DER ACTIONSPIELE

Wir wissen nicht, ob die Kantine bald wieder Labskaus anbietet oder ob Joe irgendwann sein Berufsziel erreicht und als steinreicher Frührentner endet – offensichtlich ist aber, dass uns ein actionreicher Monat bevorsteht. So erwarten wir etwa das Action-Adventure **Heavy Metal: F.A.K.K. 2.** Eine Mischung aus Shooter und Action-Adventure wäre mit **Star Trek Voyager: Elite Force** im Angebot, während **Rune** Sie mit schicken Schwertern zu ködern versucht.

Eine zweite Welle ist ebenfalls erwähnenswert: Missions-CDs! Weltraum-Taktiker werden an **Homeworld: Cataclysm** ihre Freude haben. Wer bei Strategie mehr an Sandalenheere denkt, darf auf **Age of Empires 2: The Conquerors** warten, und moderne Terroristenjäger dürfen sich anlässlich von **Rainbow 6: Covert Operations** auf eine Fortsetzung der Hatz einrichten.

Einige Solisten hätten wir auch noch – wie wäre es mit **Submarine Titans**, der Unterwasser-Strategie aus Australien? Oder mit **Reach for the Stars** beziehungsweise **Star Trek: New Worlds**, den beiden so verschiedenen SF-Spielen? Oder gar mit **Sudden Strike**, der definitiven Versoftung des Zweiten Weltkriegs? Sie sehen schon, es gibt viel zu tun. Packen Sie's an!



SCHLAG ZU!

KICKEN BIS DER RASEN JAMMERT

In der Oktober-Ausgabe präsentieren wir Ihnen einen auch heute noch faszinierenden Klassiker unter den Fußball-Managern: Die Vollversion des **Bundesliga Managers '98** von Software 2000. Natürlich in der aktuellsten Version, versteht sich – die zuerst sehr zahlreichen Bugs des Spieles sind demnach ausgemerzt. Also, keine Panik: Besser als der letzte Bundestrainer sind Sie allemal!



TEUFEL AUCH!

DER GROSSE MEHRSPIELER-REPORT ZU DIABLO 2

Alles über Diablo 2 und seinen umstrittenen Multiplayer-Modus: Funktioniert das Battle.net jetzt? Wie schaut es mit den Lags aus? Warum gab es die bekannten Probleme? Was sagen Spieler und Hersteller dazu? Wie, wann und wo spielt sich bei Diablo das Multiplayer-Leben ab? Fragen über Fragen – die Antworten gibt es in der kommenden PC Player!



DILBERT™ BY SCOTT ADAMS



Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

KOMBI-SPASS MIT LECKER-MATZ



Der letzte Schrei für die dot-com-Generation: Cornflakes mit CD.

Erinnern Sie sich noch an die netten Kleinigkeiten, die es früher in Kellogg's-Cornflakes-Packungen gab? Von Fußball-Bildern bis zu Plastikfiguren berühmter Zeichentrickhelden war alles dabei. Nur: Damit lockt man heute keinen Hund mehr hinter dem Ofen hervor. Was also tun im Internet-Zeitalter? Hersteller Leckermatz hat die Lösung: Erlesene Zutaten (»La-Plata-Mais«) und eine CD-ROM mit einem Computerspiel (Vollversion von »Grand Touring«) für nur 3 Mark 99. Da ist selbst ein Yps-Heft nicht mehr konkurrenzfähig. Achten Sie nur darauf, dass die leicht angezuckerte Silberscheibe Ihnen nicht das CD-ROM-Laufwerk verklebt. Alternativ nutzen Sie die CD als Untersetzer für die Cornflakes-Schale. Dank an Robert Müller für diese sensationelle Entdeckung.

WIR SIND FÜR SIE DA!

Erst fanden wir und die Besucher unserer Redaktion es ja nett, ein Schild zur besseren Orientierung neben der Aufzugstür zu finden. Endlich landen wir nicht mehr in der falschen Etage oder müssen uns mühsam durchfragen, um zur heimatlichen Redaktion zu gelangen. Doch das Hinweisschild war keine reine Menschenfreundlichkeit: Nur wenige Tage später hing darunter noch ein weiteres mit der als »Öffnungszeiten« getarnten Kernarbeitszeit. Davon schreiben sie nie etwas in diesen Computerspiele-Zeitschriften ... **(ra)**



Schreck lass nach! Diese Arbeitszeiten standen nicht im Redakteursvertrag!

DER SCHWARZE RITTER SCHLÄGT ZURÜCK!



Tags wacht er über Udos Monitor – nachts macht er Millionen.

Im letzten Monat musste er noch dran glauben – doch heimlich arbeitet Udos schwarzer Ritter am Aufbau eines eigenen Firmenimperiums. Erstes Indiz dafür ist das Spiel »Königreich« aus dem Franzis-Verlag, das wir auf Seite 125 testen. Besser gesagt, dessen Schachtel – sehen wir doch darauf ganz deutlich zwei der ritterlichen Gerätschaften: Schwert und Streitaxt. Dagegen verblassen selbst verkaufsfördernde Argumente wie »Garantiert wochenlanger Spielspaß!« oder »Bis ins letzte Detail sorgfältig durchdacht!« (wollten wir den Erfindern auch geraten haben). Nur eine Frage der Zeit, wann es die ersten schwarze Ritter in Cornflakes-Schachteln gibt.



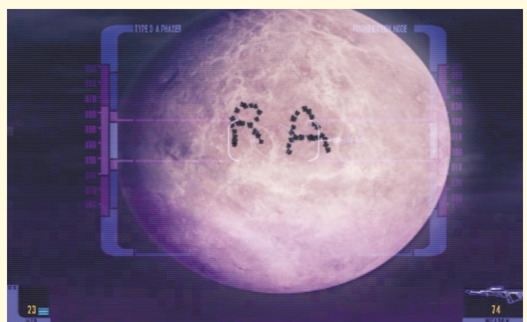
Na, kommen Ihnen die Waffen auf der Schachtel bekannt vor?

tikis MS-SpielDOSe



SCHÜSSE AUF DEM MOND

Scharfschützen-Gewehre gehören seit »MDK« zum guten Ton der Computerspiele. Auch unsere Preview-Version von »Star Trek DS9: The Fallen« (siehe Seite 68) macht da keine Ausnahme. Verwunderlich allerdings die Reichweite des Phaser-Gewehrs, das hier zum Einsatz kommt: Bis zum Mond schießt das Wunderwerk der Föderationstechnik. Zum Beweis hier ein Bildschirm-foto.



Sensation: Schrfitzeichen auf dem Mond.